CLUB Nintendo®

Llévate un fabuloso SISTEMA PLATINUM

Por cortesía de nuestro 11° Aniversario

Un verdadero clásico ahora en el GBA

THE LEGEND OF ZELDA A LINK TO THE PAST

Además información reciente de su aventura para el GCN

Termina Eternal Darkness (GCN), Super Mario Sunshine (GCN) y Yoshi's Island (GBA) con nuestros Nintensivos



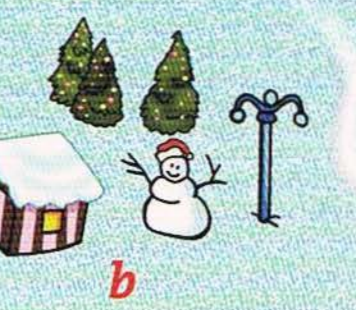
Precio $20.00 M.N.

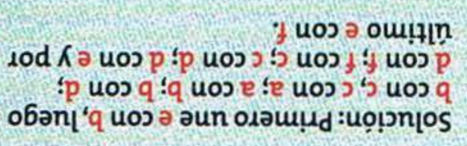
Año 11 No. 12

La ruta de los regalos.

Santa pidió ayuda a La Pandilla Telmex para repartir los regalos porque tiene muchas casas adonde ir.

Ayúdalos a encontrar la ruta ideal uniendo las letras con líneas rectas formando una casita. No despegues el lápiz o la pluma del papel y no pases por el mismo lugar más de una vez.





a

c

d

e

f

www.pandillatelmex.com.mx



SUMARIO



LLEVATE UN GAME CUBE NINTENDO PLATINUM O UN GAME BOY ADVANCE PLATINUM DE EDICION LIMITADA EN NUESTRO CONCURSO DE ANIVERSARIO ENTERATE COMO EN LA PAGINA 5

DR.MARIO 3

NUESTRA PORTADA

THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST GBA 7
THE LEGEND OF ZELDA GCN 9

NINTENSIVO

ETERNAL DARKNESS GCN 12
SUPER MARIO SUNSHINE GCN 22
YOSHI'S ISLAND: SUPER MARIO ADVANCE 3 GBA 50

RETOS 19
EXTRA 34
TOP 10 38

PREVIO

DISNEY SPORT SKATEBOARDING GBA 40
DISNEY SPORT AMERICNA FOOTBALL GBA 44

A FONDO

HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS GCN & GBA 47
MEDAL OF HONOR -FRONTLINE- GCN 74
KIRBY -NIGHTMARE IN DREAMLAND- GBA 78
HAMTARO GBC 81
LORD OF THE RING -TWO TOWERS- GCN & GBA 83

EL CONEJO EN EL PAIS DE LAS MARAVILLAS 56

TIPS

MARIO PARTY 4 GCN 59
ANIMAL CROSSING GCN 70

EL OJO DEL CUERVO 64
EL CONTROL DE LOS PROFECIONALES 67
CENTRO DE ENTRENAMIENTO 72
GALERIA 86
EL CEMENTERIO DE LOS VIDEOJUEGOS 88

S.O.S. 94

PIKMIN, WAVE RACE -BLUE STORM-, SEGA SOCCER SLAM, RESIDENT EVIL

ULTIMA PAGINA 96



ESTE ES EL ROMBO DEL MES PASADO



ISSN 0188-7610

Año XI #12 Diciembre 2002

CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACION COEDITADA ENTRE GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V. DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO DE NINTENDO EN MEXICO Y EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V. BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.



Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios Registro No. 121/03

CLUB NINTENDO

(D.R.) © CLUB NINTENDO. Marca Registrada. Año 11 N° 12. Fecha de publicación Diciembre 2002. Revista mensual, editada y publicada por EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V., Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Álvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, mediante convenio con EDITORIAL TELEVISA INTERNATIONAL, S.A., por contrato de coedición, celebrado con GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V. Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2002-012313332100-102, de fecha 23 de enero de 2002, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420. Certificado de Licitud de Contenido N° 4963, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-95-02. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 52-91-14-00. Impresa en: Productora Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco N° 51, Col. Iztacalco, México D.F. Tels. 55-90-27-09 y 55-90-27-07. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número. © CLUB NINTENDO investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. VENTAS DE PUBLICIDAD: Vicepresidente de Ventas: José Luis Morales, tel. 52-61-26-03. SUSCRIPCIONES EN MEXICO: zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-907-31-00. Correo electrónico: suscripciones@editorial.televisa.com.mx.

© CLUB NINTENDO. Nintendo of America Inc. All rights reserved. Nintendo, Nintendo, Nintendo Entertainment System, NES, Super Nes, and Game Boy son marcas registradas de Nintendo. Colombia: Publicada por Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 75 N° 12-12, Santafé Bogotá D.C. Colombia Conmutador 349-22-11. Suscripciones: 349-22-11 ext. 149 y 150. Fax 349-22-11 ext. 154. Correo electrónico suscripciones: sustelevisa@colomsat.net.co. Servicio al cliente: suscripcio@editorial.televisa.com.mx. Distribuidoras Unidas, S.A., Santafé de Bogotá, Colombia. Venezuela: Publicada por Editorial Televisa International, S.A., Av. San Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas. Ecuador: Publicada por Editorial Televisa Ecuador, S.A., Edificio Torres de la Merced, Piso 18, Oficina 1, Calle Córdoba y Víctor Manuel Rendón, Colonia Parroquia Roca, Municipio Guayaquil, Guayaquil. Argentina: Publicada por Editorial Televisa Argentina, S.A., Perú 263, 3er piso (1067), Capital Federal, Buenos Aires, Argentina. Tel. (541) 343-83-40 / 3179 / 8043. Telex 170-95. Edivis, Ar. Gerente General: Gonzalo del Fá. Editor responsable: Roxana Moriello. Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual N°. 704364. Distribuidores: Capital: Vaccaro Sánchez y Cía., Moreno 794 piso 9 of. 207, (1091) Buenos Aires, Argentina. Interior: Distribuidor de Revistas Bertrán SAC., Av. Vélez Sarsfield 1950, (1285), Buenos Aires Argentina. Chile: Publicada por Editorial Televisa Chile, S.A. Reyes Lavalle 3194, las Condes, Santiago de Chile. Tel. (56) 399-63-99. Gerente General: Sr. Rodrigo Sepúlveda. Distribución ALFA, S.A. Recargo flete aéreo $ 90.- [illegible] regiones I, II, XI y XII. Exportado por Editorial Televisa S.A. de C.V.

IMPRESA EN MEXICO - PRINTED IN MEXICO.

SUSCRIPCIONES EN MEXICO
Tels.: 5 261-27-01 Fax: 261-27-99
Interior de la República: 01-800-711-26-33

Editorial

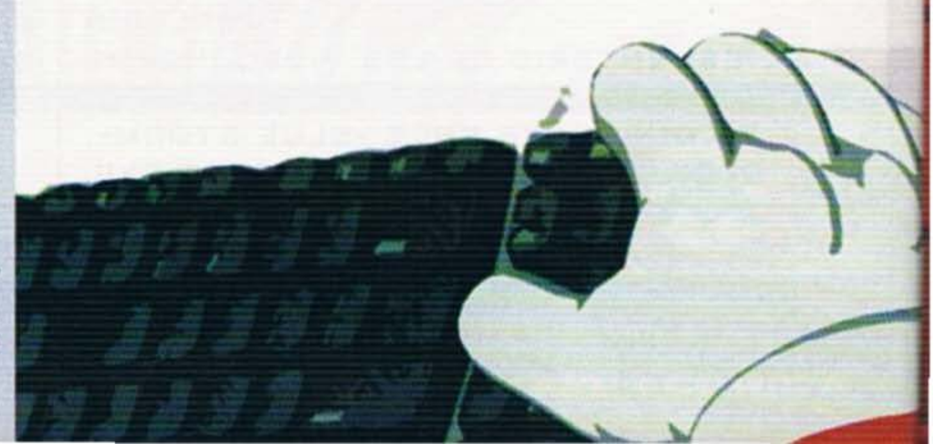
Diciembre 2002

Un Diciembre más, un año más para celebrar que contamos con tu preferencia.

En el mundo de Nintendo también han pasado cosas muy interesantes a lo largo de este año, pero lo más importante ha sido el lugar que se ha ganado Nintendo a nivel mundial. Para empezar, el Game Boy Advance se consolida como el sistema más vendido, con una tremenda librería de juegos que dejarían frío a cualquiera. Por su parte, el Nintendo GameCube ha dado origen a juegos tan asombrosos como Super Mario Sunshine, Star Fox Adventures, Animal Crossing, Metroid Prime, además de que una gran cantidad de compañías están desarrollando juegos para él como Electronic Arts, Capcom, Sega, Konami, entre muchas más, para que este mes se logre llegar a la meta de 180 títulos para este sistema. Y para el año siguiente las cosas pintan aún mejor, tanto para el Game Boy Advance y el Nintendo GameCube, ya que su conectividad hará la diferencia.

Muchas gracias por estar a nuestro lado a lo largo de once años y esperemos contar contigo por muchos años más.

Feliz Navidad y Próspero 2003.





DR. MARIO

¿Cómo esta mi querido Dr. Mario? Esta es la tercera vez que le escribo ya que tengo una pregunta en mi cabeza que nadie me la ha podido contestar. ¿De cuántos Bits son las Arcadias? Ya que en varias ocasiones al trasladar un juego de Arcadia a un sistema casero, a veces queda igual, pero hay otras veces que le quitan cosas.
Gracias por escuchar mi duda y espero encontrar con usted una pronta respuesta.

Manuel Villalobos A.
Chile

Al inicio de las arcadias, cada compañía contaba con su propio sistema (por así decirlo) para hacer sus juegos. Ya hoy en día, se podría decir que los sistemas de los que te hablo prácticamente se actualizan cada uno o dos años y esto se debe a que utilizan los componentes que requiere un título para funcionar adecuadamente. Claro que al principio, cuando empezaron, no contaban con muchas cosas y después comenzaron a tomar los patrones que se desarrollaron en los sistemas caseros por el simple hecho de que la tecnología ha avanzado tanto y se ha hecho tan accesible que prácticamente el hacer una conversión de arcadia a casero es muy fácil y no se pierde nada, si no que ahora en las versiones para casa cuentan con nuevas opciones o simplemente conceptos que no se podían manejar dentro del ámbito de las arcadias. Así que tu respuesta sería que depende del año, la compañía y el título, para poderte decir de cuántos Bits es esa arcadia. Lamentamos mucho lo de tu Pokémon Amarillo, lo que debes hacer es contactar al distribuidor oficial de tu país para saber a dónde llevarlo para repararlo, lo más probable es que solamente necesite un servicio de limpieza tanto tu juego, como tu sistema.

+

¿Qué onda Doc.? Tengo unas dudas que me ayudaría que me aclares.
1.- ¿Cuál es la diferencia entre el Modem Adaptor y el Broadband Adaptor?
2.- ¿Cuál de los 2 me conviene comprar aquí en México y por qué?
3.- ¿Cuánto va a costar jugar el Phantasy Star Online por mes en cada uno de los adaptadores?
Bueno Doc. creo que tanto a mí como a muchos videojugadores nos gustaría que nos aclararas estas dudas.
Pd: Felicidades por este gran trabajo durante todos estos años con la revista, sigan así.

Alex V.
Correo Electrónico

Como lo podrás leer en el Control de los Profesionales de este mes, la diferencia entre ellos es la velocidad de transferencia de datos, el Broadband es mucho más rápido que el Modem. El que más te conviene depende de tu presupuesto, ya que hoy en día es mucho más barato contratar un servicio de Internet vía Telefónica (Modem) a uno vía Banda Ancha (Broadband); Pero eso sí, el servicio tiene que tener PPP (Point-to-Point Protocol) para que pueda funcionar con el Nintendo GC sin problemas, así que lo más recomendable es que hables y le preguntes a tu proveedor de servicio de Internet si cuenta con la opción de PPP antes de contratar el servicio de Sega para jugar PSO. Poder jugar Phantasy Star Online en línea, te costará $8.95 dólares mensuales ya que el contrato debe hacerse directamente con Sega of America en la página oficial de Phantasy Star Online que tiene la siguiente dirección:
http://www.sega.com/pso_gcn
Para obtener tu cuenta, deberás poner el número de serie de tu juego así como la llave de activación de la cuenta, además de que el cargo mensual se hará a través de una tarjeta de crédito. Ya para terminar, te recomiendo que tengas una Memory Card dedicada al juego para que bajes las misiones especiales. Si tienes más dudas, visita la página antes mencionada.



Por aquí es donde el Nintendo GameCube se une a la red mundial

+

¡Qué onda! ¿Cómo están? Espero que bien ya que tengo un par de preguntas que me gustaría que me contestaran. ¿El Game Boy Advance es capaz de crear polígonos? Esto es porque varios de los juegos de SNES que han utilizado el Super FX Chip han salido para el GBA y no han dicho nada de que tengan un chip especial integrado. Además, en muchos lugares de Internet dicen

que sí y otros tantos dicen que no saben y qué mejor que recurrir a los expertos. Espero su respuesta, gracias.

Allen-Shezard
Correo Electrónico

En primera, el procesador del GBA es de 32-Bits, el doble del que tiene el SNES, así que le es mucho más fácil realizar cálculos necesarios para desplegar polígonos, sin embargo, esto depende totalmente de los programadores y de los diseñadores de los juegos, ya que tienen que trabajar en un código adecuado para desplegar los polígonos que requiera el juego. Para concluir, el GBA puede generar polígonos, pero depende del esfuerzo de los programadores.

+

¡Hola! Como están, antes que nada deseo felicitarlos por ser la mejor revista de videojuegos y por todo el trabajo que han realizado durante más de 10 años. El motivo de mi carta es preguntarles acerca de Rare y Nintendo, pues en la revista del mes de Octubre dicen que el proyecto de Kameo sigue en pie para Nintendo y que Nintendo sigue teniendo una parte de Rare, pero yo vi en Internet (en su página oficial) que esta compañía ya no está con Nintendo, y que el juego de Kameo y otros más se cancelaron para el Nintendo GC. Por favor díganme que no es así y que estoy equivocado, les pido que aclaren por favor toda esta situación entre Nintendo y Rare, hasta pronto.

Marco Andrade
Sonora, México

Nos preguntamos qué fue lo que pasó con Kameo porque se mostró en la parte posterior de la caja del Nintendo GameCube en la primera producción; pero como ya lo habíamos comentado el mes pasado, Nintendo vendió sus acciones y no se interesó en renovar el contrato con Rare, por lo que los hermanos Stamper, fundadores de esta compañía, decidieron venderla al mejor postor junto con todas las licencias creadas bajo la marca de Rare. No obstante, Nintendo se queda con los derechos que le pertenecen como Donkey Kong o Star Fox. Sabemos que es una pérdida lamentable, pero aún así Nintendo cuenta con grandes desarrolladores como Retro Studios, Silicon Knights, Nintendo Software Technologies y sus equipos de trabajo en Japón como EAD y R&D, que han hecho increíbles juegos para los sistemas de la gran N. Así que no es el fin del mundo, aún hay Nintendo para rato.

+

Querido Dr. Mario, la verdad le escribo para hacerle un comentario acerca de la piratería a nivel mundial. Lo que pasa es que en mi ciudad como en todas hay muchísima piratería y la verdad eso me da rabia. Yo por ejemplo tengo las cuatro consolas de Nintendo y lo que me da rabia es que muchas personas descarguen los emuladores de estas súper consolas. Por ejemplo, un amigo tiene muchos emuladores y eso es algo que deberían eliminar en todo el mundo. Yo sé que es muy difícil, pero la verdad yo no he visto que hagan nada para detener o al menos disminuir la piratería. Bueno, tengo una duda rápida que espero que me contestes, en Resident Evil ya he terminado el juego varias veces, pero siempre me falta algo en donde están las tumbas en la mansión y no sé que buscar ahí. Por favor Dr. ayúdeme.

Andrés Herrera Gamboa
Correo Electrónico

Sí es una pena lo de la piratería por Internet, lo malo es que después otra gente que tiene acceso a esto, se pone a hacer copias de los juegos y esto se convierte en una mafia. Como ya lo hemos mencionado en números anteriores, Nintendo junto con otras compañías están realizando esfuerzos gigantescos para detener esto y han conseguido cerrar varia páginas de Internet que ofrece este tipo de productos y encerrad a otros tantos que han encontrad culpables de violar los derechos d autor de las compañías. Sólo e cuestión de tomar conciencia d las cosas y así evitar ser multado encerrado por esta conducta. Par resolver rápido tu pregunta d Resident Evil, te podemos asegura que deben de ser las municiones d escopeta que hay en el área qu mencionas, al costado izquierdo d la entrada a la tumba subterránea



Espero que esta foto te sea de utilidad.

+

Con placer te comentamos que en el área metropolitana en la tiendas Sears se llevará a cabo un gran torneo de Pokémon y Super Smash Bros. Melee del 1° al 29 de este mes, así que corre al Seras más cercano y entérate de las bases y las reglas de este gran torneo. Por si fuera poco, en el interior de este número encontrarás la Primera fase de nuestro concurso de aniversario con el que podrás llevarte desde un Nintendo Game Cube Platinum con dos controles WaveBird, un Game Boy Advance Platinum con su Calbe Link, o un Star Fox Adventures para el Nintendo GameCube, no lo pienses más y únete a nuestra celebración. Me despido recordándote la dirección de nuestra redacción:

Hamburgo #12 Primer Piso
Col. Juárez
México D.F. C.P. 06600

Nuestro correo electrónico:
clubnin@nintendo.com.mx
Y no olvides visitar:
www.nintendo.com.mx



CONCURSO XI ANIVERSARIO

BASES

Podrán participar todos los lectores-videojugadores de todas las edades dentro de la República Mexicana. Debes desprender la hoja (1ª Fase) y la que saldrá publicada en la edición de Enero de 2003 (2ª Fase), poner tus datos completos en los espacios señalados, contestar correctamente el cuestionario de las dos ediciones y enviarlos juntos en un sobre cerrado por correo a la dirección que te indicaremos en las bases de la siguiente edición, correspondiente al mes de Enero del 2003.

No se aceptarán copias fotostáticas, correos electrónicos, ni envíos por fax, solamente recibiremos las páginas ORIGINALES por correo. Los sobres se recibirán hasta el 28 de Febrero del 2003. No te preocupes si tu carta es de las primeras o las últimas, todas participarán siempre y cuando incluyan los cuestionarios de la 1ª y 2ª fase y tengan todos tus datos completos. No está limitado a un sobre por participante, así que puedes enviar todos los sobres que quieras (sólo en ORIGINAL y con las DOS FASES) para tener más oportunidades de ganar.

El 3 de Marzo de 2003 se elegirá sucesivamente un sobre hasta encontrar aquellos que cumplan con todos los requisitos establecidos en estas bases.

PREMIOS

Habrá tres primeros lugares que incluyen un Nintendo GameCube© Platinum y dos controles WaveBird©.
Tres segundos lugares con un Game Boy Advance© Platinum cada uno, además de su Cable Link correspondiente.
Y cinco terceros lugares con el juego sensación del momento, Star Fox Adventures© para el Nintendo GameCube©.

En la edición de Abril del 2003 se publicarán los nombres de los afortunados ganadores quienes tendrán hasta el 30 de Mayo para venir a recoger sus premios a las oficinas de nuestra redacción en horas y días hábiles.

Gracias por estar con nosotros este evento tan especial celebrando nuestro decimoprimer aniversario y compartiendo todos estos años del gran universo de Nintendo. Esperamos tus respuestas.
Para cualquier duda o aclaración, ya sabes nuestra dirección, y no olvides enviarnos tus comentarios al ya conocido correo electrónico: clubnin@nintendo.com.mx



Celebra en grande con nuestro Decimoprimer Aniversario y ¡Gana con Club Nintendo!

Promoción notificada a la Procuraduría del Consumidor (Profeco) mediante escrito de fecha 3 de Diciembre de 2001. Para mayor información llamar al 55-46-86-22 Cualquier incumplimiento reportarlo a la Profeco.

Nombre: Edad:

Domicilio:

Calle, Número, Colonia,

Ciudad, Delegación o Municipio, Estado, Código Postal)

Teléfono: Correo eléctronico:

01 ¿Desde qué número lees Club Nintendo?

02 ¿Te has perdido de algún número de nuestra revista?

03 ¿Te gustan las portadas? ¿Cuál es la que más te ha gustado?

04 ¿Cuáles son las secciones que más te gustan? Explícanos por qué.

05 ¿Qué sección quitarías de la revista? Explícanos por qué.

06 ¿Te gustaría que el póster fuera mensual?

07 ¿Encuentras artículos interesantes o con información oportuna?

08 ¿Qué opinas de los Rankings?

09 Propon una nueva sección para nuestra revista

10 ¿Te gustaría que salieran más especiales al año?
Anota tres opciones de lo que te gustaría que fueran estos especiales.



1987 fue uno de los años más importantes para Nintendo, en ese año nació la leyenda o mejor dicho: The Legend of Zelda, un juego que se convertiría en clásico en un corto tiempo por su envolvente historia y calidad de personajes, pero sólo fue el principio de una gran trayectoria que marcaría a las consolas de Nintendo como la compañía líder en el mercado.

Por los años 90's, A Link to the Past causó revuelo en los fanáticos de la serie y llegó a considerarse como uno de los juegos más completos en las aventuras de Link. Aquí encuentras mucha acción e interacción con otros personajes de las aldeas así como una historia que la mayoría de los seguidores de Zelda consideran como la mejor hasta el momento.



¡LA LEYENDA REVIVE EN EL GBA!

Para que te des una idea de la popularidad de A Link To The Past, este juego fue de los que con mayor facilidad se convirtió en miembro de la élite de Players Choice, donde sólo entraban los juegos que más copias vendían, pero ese no es el punto importante, sino que el gusto entre los jugadores permaneció por mucho tiempo más que algunos otros juegos del SNES desde su salida en 1991. Así que si eres fanático de Zelda y no has jugado este título, esta es una magnífica oportunidad, para que aproveches las maravillas tecnológicas que nos ofrece el Game Boy Advance, dándote la oportunidad de jugarlo en cualquier parte y sin perder la esencia del juego original.

Basta con ver un poco de la versión de Zelda de GBA, para que darte cuenta que es de las mejores conversiones que se ha hecho hasta el momento, logrando adaptar los escenarios para que luzcan en la forma Wide de la pantalla del GBA. Todo en el juego está exactamente igual, tanto la historia como los personajes e ítems, e incluso la música mantiene la calidad que pudimos escuchar en el SNES. Las gráficas de este juego son sorprendentes para un sistema portátil, se mantiene íntegramente todo lo que pudiste ver en el SNES, con la misma calidad de Gameplay y con todos y cada uno de los diversos retos que hicieron deeste título uno de los mejores y que no dudamos que se consagre una vez más en su versión para el Game Boy Advance.



THE FOUR SWORD

Por si fuera poco, como bonus extra para esta versión de GBA, se ha incluido un minijuego multiplayer que lleva por nombre "The Four Sword" donde hasta 4 jugadores se involucrarán en diversos calabozos llenos de retos en busca de la "Master Sword". Otro de los puntos en este juego es que podrás intercambiar ítems con tus compañeros, así como tratar de colectar la mayor cantidad de Rupias para ganar un encuentro. Particularmente en esta modalidad de juego es donde notarás cambios en cuanto al diseño de personaje de Link, tanto en su estilo y color de cabello, como en todo su aspecto fisico en general, mostrando así un Link más "moderno".







ZELDA GC

Si te gustó la readaptación para el Game Boy Advance, te recomendamos que le eches un ojo a The Legend of Zelda para el GameCube que nos ha dejado maravillados con cada avance que muestran del juego, por cierto ya está disponible en Japón y esperemos que todo salga como se tiene planeado, para que el próximo mes de Febrero lo tengamos en nuestro continente.

Aquí en la redacción, estamos desesperados por checar la versión final de este juego que no es por nada, pero lo que hemos visto recientemente, no se compara con lo que podrás disfrutar ya cuando tengas el juego en tus manos. Ahora Link tiene nuevas tareas, nuevos retos pero sobre todo un nuevo "look" que nos ha dejado asombrados y maravillados por la intensa calidad tanto animación como de digitalización en cada uno de los modelos de los personajes.





EL VIENTO: AMIGO O ENEMIGO

De las cosas que más nos impactaron por la variedad en este juego es la calidad del viento, así como se ha visto en juegos de Golf y otros deportes, ahora en Zelda tomará un papel importante, ya que al contar con un velero, necesitarás del apoyo del viento para poder navegar por los vastos océanos antes de llegar a nuevos lugares donde continuarán tus aventuras. Lógicamente con este elemento, habrá ocasiones en las que tendrás que esperar a que las condiciones climáticas te permitan utilizar tu velero. Aunque este detalle es un tanto simple, no deja de ser algo totalmente nuevo para Zelda, añadiéndose así, a los factores clásicos que han consagrado este juego.



Sin duda, otro de los aspectos que es meritorio mencionar, es la extensa digitalización de las animaciones faciales de Link, que dan un toque de mayor expresión ante las circunstancias, por ejemplo, en cada acercamiento a su rostro, Link tendrá un gesto fácial diferente dependiendo de la situación en la escena, ya sea que se sorprenda de algo o que trate de indicarte algo con la mirada.

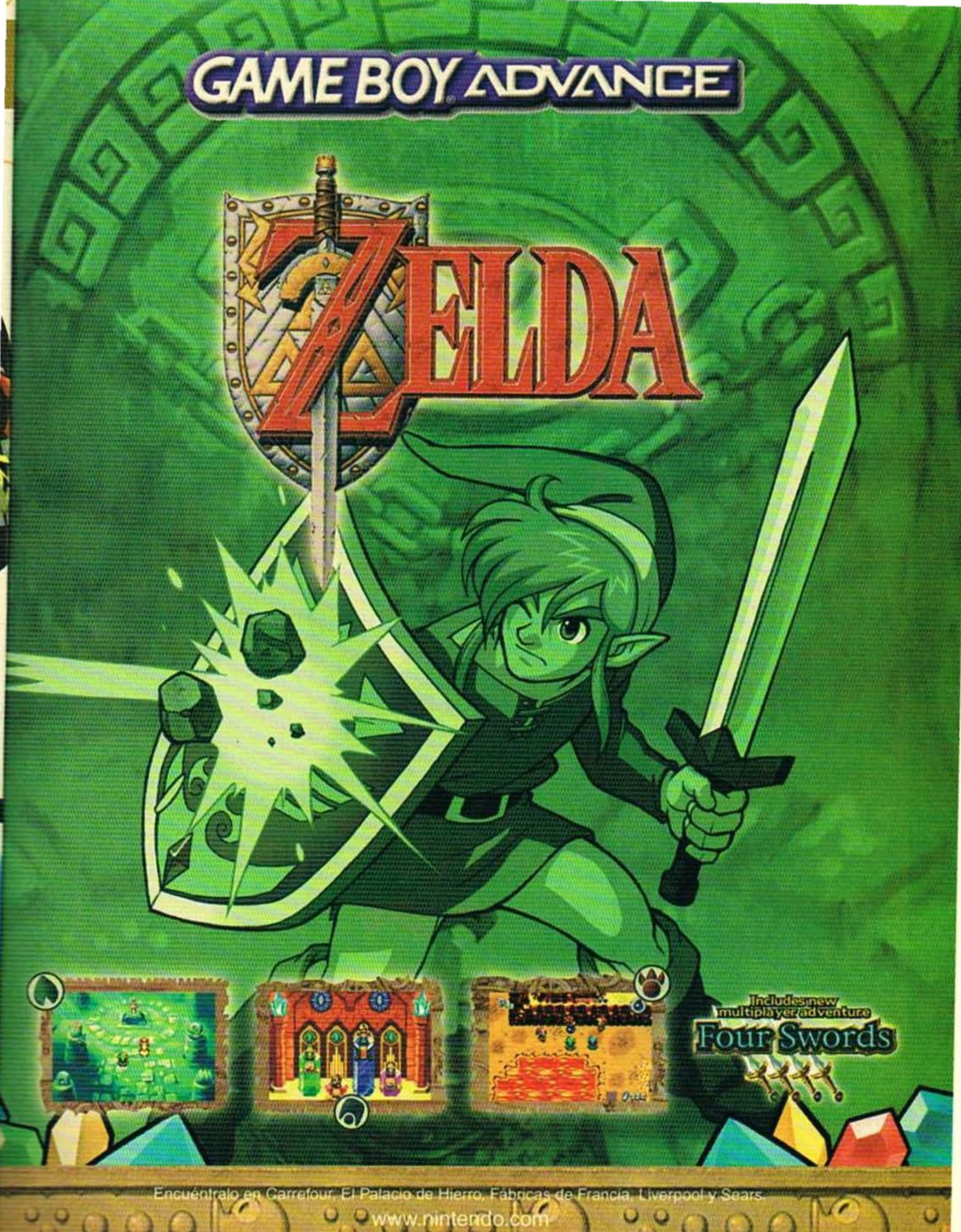


Shigueru pensó muy a detalle las cosas antes de embarcarse en esta aventura y, aunque a muchos no les agrade el aspecto de Link, estamos seguros será un hit tremendo para los seguidores de la serie y una grata opción para aquellos que no han checado ningún juego de Zelda, en primera por la increíble gama de efectos especiales que podrás checar en el juego (hasta el vapor se ve real), la historia diferente a lo convencional y una diversidad de posibilidades que sólo el GameCube puede darle a The Legend of Zelda.

Por ejemplo, en cierta parte del juego de GC, Link es forzado a combatir contra un enemigo en el interior de un volcán, las texturas del lugar, están detalladas al extremo, tanto, que los vapores naturales del volcán se ven reflejados en el juego dando así, más realismo a la escena, pero no sólo eso, las fuentes de luz juegan un papel clave en este tipo de niveles, que como sabes, son importantes para generar sombras o reflejos que describen mejor un lugar. En la pelea, está un monstruo tipo insecto que te ataca continuamente, siendo tu única opción usar el hook-shot en la cola de un dragón que cuelga como un péndulo sobre el insecto, para ejercer peso y así el dragón caiga sobre el insecto dejando al descubierto su rostro que ahora podrás atacar similar a como lo hiciste con Gohma en Ocarina of Time. Los efectos son para dejar boquiabierto a cualquiera, más aún cuando la espada golpea y desprende destellos de luz sumamente impactantes.

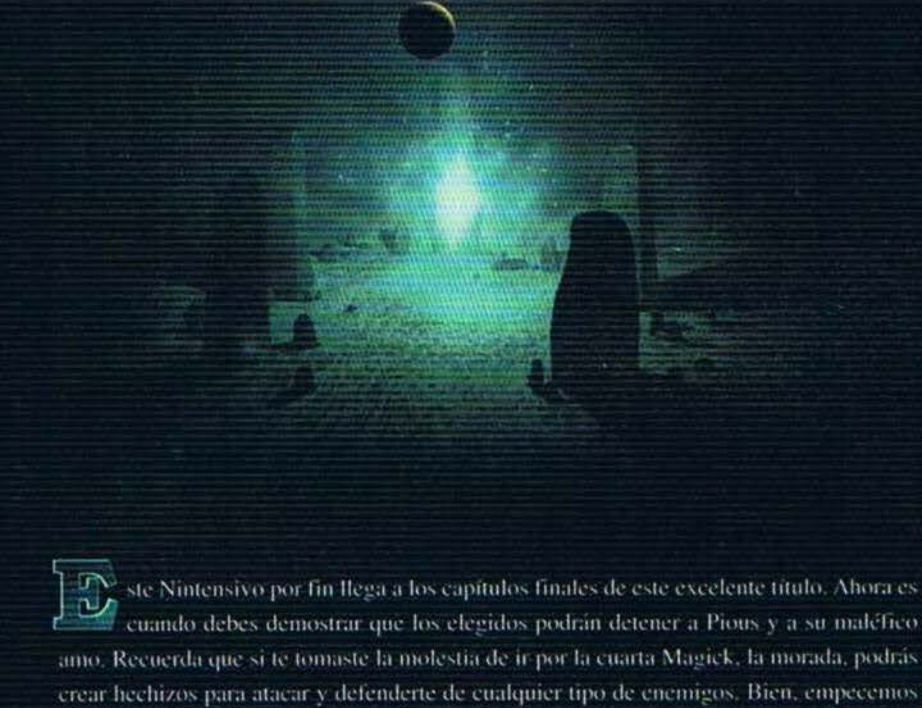


Así que por ser una de las franquicias más aclamadas y con trayectoría de por lo menos 15 años y 11 juegos incluidos el de GBA y GameCube, es un orgullo para nosotros tener en Nuestra Portada a: THE LEGEND OF ZELDA.


GAME BOY ADVANCE
ZELDA
Includes new multiplayer adventure
Four Swords

Nintensivo







Este Nintensivo por fin llega a los capítulos finales de este excelente título. Ahora es cuando debes demostrar que los elegidos podrán detener a Pious y a su maléfico amo. Recuerda que si te tomaste la molestia de ir por la cuarta Magick, la morada, podrás crear hechizos para atacar y defenderte de cualquier tipo de enemigos. Bien, empecemos con el décimo primer capítulo.





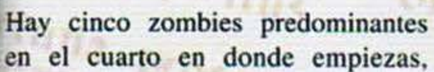
Capítulo 11
Ashes to Ashes

Michael Edwards, un bombero canadiense que se encuentra en el Med Oriente, en el año 1991 A.D. El es miembro de un equipo que se dedica preparar explosivos que puedan consumir el oxígeno del área en donde ha incendios para sofocarlos rápidamente. De repente, una extraña descar eléctrica hace que estallen antes; Michael despierta en una cueva, justo a l pies del pilar de carne. Descubre los cuerpos innertes de sus compañer alrededor del pilar. Cuando se dispone a examinar el pilar, el espíritu Roberto Bianchi aparece para darle la Essence que encontró siglos atrás y c el que murió. El le dice a Michael que lo lleve al Gathering of Light.

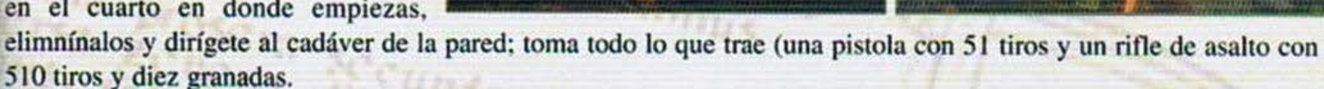
Inmediatamente obtienes la Essence, además de las Ruby y Sapphire Effigies (si es que las tomaste siendo Roberto). Además traes una Flashlight y una Fire Ax. Michael tiene buen nivel de Vida, pero los de Sanidad y Magick son más bajos.





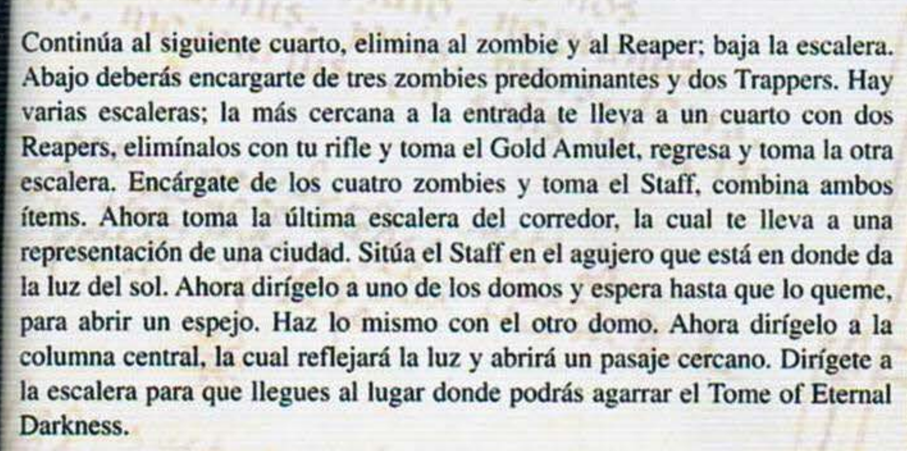


Hay cinco zombies predominantes en el cuarto en donde empiezas, elimnínalos y dirígete al cadáver de la pared; toma todo lo que trae (una pistola con 51 tiros y un rifle de asalto con 510 tiros y diez granadas.



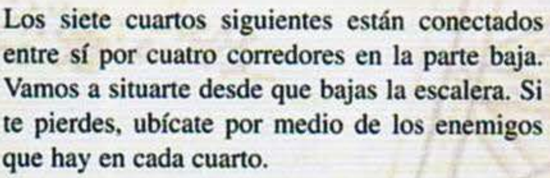


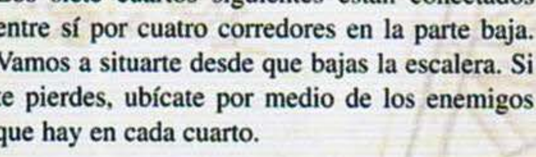
Continúa al siguiente cuarto, elimina al zombie y al Reaper; baja la escalera. Abajo deberás encargarte de tres zombies predominantes y dos Trappers. Hay varias escaleras; la más cercana a la entrada te lleva a un cuarto con dos Reapers, elimínalos con tu rifle y toma el Gold Amulet, regresa y toma la otra escalera. Encárgate de los cuatro zombies y toma el Staff, combina ambos ítems. Ahora toma la última escalera del corredor, la cual te lleva a una representación de una ciudad. Sitúa el Staff en el agujero que está en donde da la luz del sol. Ahora dirígelo a uno de los domos y espera hasta que lo queme, para abrir un espejo. Haz lo mismo con el otro domo. Ahora dirígelo a la columna central, la cual reflejará la luz y abrirá un pasaje cercano. Dirígete a la escalera para que llegues al lugar donde podrás agarrar el Tome of Eternal Darkness.





Los siete cuartos siguientes están conectados entre sí por cuatro corredores en la parte baja. Vamos a situarte desde que bajas la escalera. Si te pierdes, ubícate por medio de los enemigos que hay en cada cuarto.













1 Corredor Oeste:
Aquí hay cuatro Trappers, sube la escalera lejana.

2 Corredor Norte:
Dos Horrors predominantes, baja la escalera lejana.

3 Corredor Noroeste:
Aquí hay tres tentáculos y una Emerald Effigy para que la tomes. Aquí hay dos escaleras, toma la más lejana.

4 Corredor Noreste:
Hay un Reaper y dos zombies, toma la escalera lejana.

5 Corredor Este:
Este cuatro contiene cinco zombies, toma la escalera lejana para que regreses al cuarto Sureste, el cual tiene (o tenía) dos Reapers y el Golden Amulet. Continúa al Corredor Noreste y toma la otra escalera.

6 Cuarto Norte:
En este cuarto verás un Horror, un zombie predominante y uno opuesto, ahora podrás tomar la escalera para que llegues al templo.

7 En este Nuevo corredor te encontrarás con un zombie predominante, un zombie y un Reaper. En el siguiente, cuatro Trappers. Pasando la puerta, llegarás a un cuarto con cinco zombies predominantes; continúa por la puerta.



Si por alguna extraña razón no tienes las tres Effigies, no podrás hacer (siguiente objetivo, pero no te preocupes, pues no es necesario para acabar (juego. En este cuarto hay tres zombies predominantes y un grabado de u guerrero en la pared. Nota que tiene la espada en alto, señalando que est conquistando lo que tiene enfrente. Voltea y checa los otros dos grabado: Sitúa la Ruby Effigy enfrente del grabado del Hechicero Azul y la Sapphi Effigy frente al Verde. Con esto abrirás un pasaje más atrás; regresa un par c cuartos, baja la escalera y verás una Glaius encantada en un altar, tómal: aunque no podrás usarla, alguien más adelante lo hará.







Sal de ahí y checa el obelisco que está en el cuarto anterior al del grabado del guerrero. Tal parece que no hay mane de dañarlo, si miras más de cerca, verás las Runes de Tier y Aretak así como un Circle of Power de 3 puntos. Lo q debes hacer es invocar a un Trapper, presiona R para que enfoques al obelisco y atrápalo. Ahora baja la escalera, (este cuarto verás un par de Trappers. Continúa y baja la siguiente escalera, este es el cuarto con el pedestal del Tom Toma el hechizo Bind que está en el pedestal, sal del cuarto.

En el siguiente cuarto verás a dos Horrors predominantes del otro lado de una barrera de Magick. Dado que es hechizo de Dispel no funciona, usa Bind para que se ataquen el uno al otro. Cuando uno de ellos caiga la barrerá desaparece y podrás eliminar al otro. Toma los explosivos que están cerca del altar. Recibirás una llamada para destruir un puente, el que está frente a unos tentáculos; así que regresa a ese cuarto. Nota que ya no está la puerta al Forgotten Corridor, usa el Reveal Invisible para que la hagas aparecer y entra (debe ser con el color opuesto); toma las Detonator Caps del suelo y ahora usa el hechizo Shield y atraviesa el piso eléctrico.





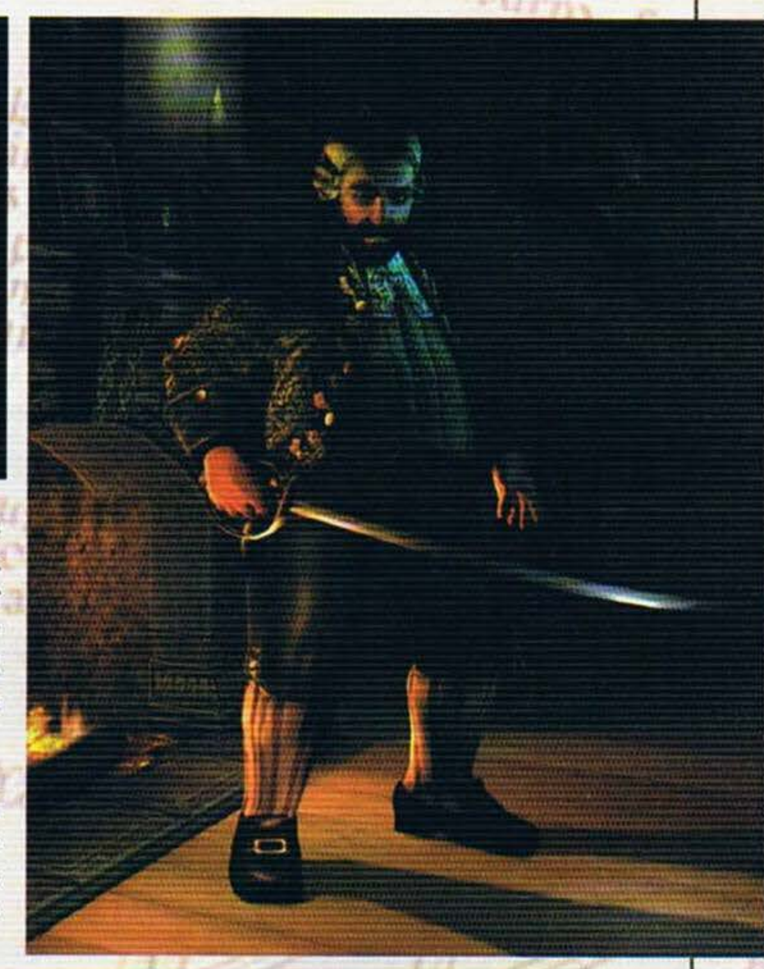
En el siguiente cuarto, dirígete al puente y serás atacado por tres tentáculos, pégales para que se estén quietos. Combina las Detonator Caps con Plastic Explosives para hacer una bomba, ahora encántala con la Magick opuesta y úsala.





Es hora de irte. Esta es la típica situación de huir mientras el conteo lleg cero, así que debes salir de ahí lo más pronto posible, pero obviamente fuerzas de la oscuridad no se quedarán con los brazos cruzados, así c pondrán a varios enemigos para tratar de detenerte. Los enemigos es distribuidos de esta manera en tu ruta de escape:

Piso eléctrico: Un Horror.
Siguiente cuarto: Tres zombies.
Siguiente cuarto: Cinco zombies predominantes (la puerta que usaste para entrar está cerrada, toma la que está al otro lado del cuarto.
Siguiente corredor: Seis zombies.
Siguiente cuarto: Nada.
Siguente corredor: Dos Horrors predominantes.
Siguiente cuarto: Nada.
Siguiente cuarto: Salida.



Ahora bien, si corres evadiendo a los enemigos, perderás Sanidad rápidamente, pero si peleas, no alcanzarás a salir a tiempo; debes mantener un balance entre escapar y pelear. Te recomendamos que escapes de los Horrors y que elimines a los zombies, que son más sencillos. Al llegar al final, sube la escalera y habrás terminado con este capítulo.

Una luz brillante dificulta la visión de la destrucción del templo. Un par de años después, vemos a Michael encontrarse con Edward con un paquete; le dice que no tiene mucho por qué vivir y le entrega el paquete a Edward, Michael parte.







Alexandra Roivas. Sal del estudio. Si no has limpiado la biblioteca anteriormente, deberás eliminar a dos zombies predominantes en el área principal de la biblioteca. Toma la Essence de Mantorok del estante si no lo haz hecho y ahora dirígete al área del telescopio, al Sur de la biblioteca.

Ahora verás una luz brillando. Ajusta el espejo usando los engranes principales para que apuntes al espejo cercano. Haz lo mismo con los otros dos espejos hasta que apuntes al globo del piso. Esto abrirá una compuerta.

Ahora sal de la biblioteca, toma el paquete que apareció cerca de la puerta principal y chécala para que obtengas la última Essence que necesitas, junto con la Enchanted Gladius (debes haberla tomado en el último capítulo). Es hora de que Alex demuestre de qué está hecha.





Final
Gateway to Destiny



Dirígete al sótano, pasa la puerta y baja la escalera para que llegues Ehn´Gha. Baja las largas escaleras y entra. En esta área verás una puerta eléctrica y aunque no puedas verlo, hay un Damage Field de siete puntos bloqueando la puerta (del color predominante). Usa el hechizo Dispel Magick de color opuesto y usa el Shield para protegerte del piso, dirígete a la gran puerta.



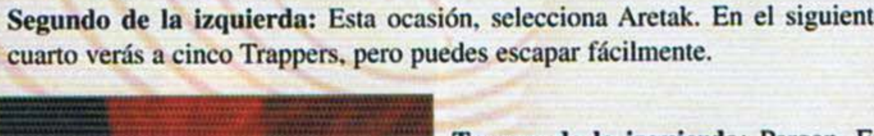


Ahora te encontrarás en un luga conocido, pero parece que uno de lo pedestales falta. Checa alrededor de cuarto y encontrarás las dos piezas de pedestal, combínalas y encántalas ahora sitúa el pedestal en la base Ahora posiciona las tres Essences qu traes en los tres pedestales para qu todo tenga poder de nuevo.

Ahora debes crear un gran hechizo de Summon, dado que Edward dijo que lo único que podía vencer al Ancient es u Ancient más fuerte. Debes hacer lo mismo que con Edward, pero más complejo, aquí no enfrentarás tantos enemigos sino que deberás vencer los Puzzles y acertijos para progresar.



Primero de la izquierda: Pargon. Ten cuidado con los tres Trappers. Cuand llegues al siguiente cuarto, usa un hechizo de siete puntos Reveal Invisible de color opuesto para que encuentres el piso invisible.



Segundo de la izquierda: Esta ocasión, selecciona Aretak. En el siguient cuarto verás a cinco Trappers, pero puedes escapar fácilmente.





Tercero de la izquierda: Pargon. E el siguiente cuarto, verás tres lugare con imágenes frente a ellos. Invoca un Horror Verde, un zombie Rojo y u Trapper Azul, sitúa a cada uno en s lugar.

Cuarto de la izquierda: Pargon, hay un Trapper en la columna. En el siguiente cuarto, camina despacio por el piso morado para que no molestes al tentáculo gigante que te quita Sanidad.

En medio: Alignment. Como podrás esperarte, elige la opuesta, en el siguiente cuarto hay cuatro Trappers.

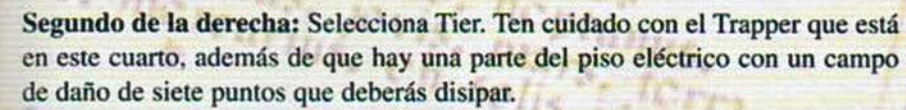






Cuarto de la derecha: Pargon. En este cuarto hay ocho Trappers, pero son invisibles, así que usa un hechizo Reveal Invisible del color opuesto para poder verlos y que los elimines.





Tercero de la derecha: Pargon. En el siguiente cuarto, hay tres obeliscos parecidos al que destruiste cuando eras Edward (cuando te enfrentabas al vampiro). Si atacas uno, los otros dos lo recargarán y liberarán un Horror. Para pasar esto, usa un hechizo Magickal Attack de siete puntos.



Segundo de la derecha: Selecciona Tier. Ten cuidado con el Trapper que está en este cuarto, además de que hay una parte del piso eléctrico con un campo de daño de siete puntos que deberás disipar.

Primero de la derecha: Pargon. En el siguiente cuarto hay tres Horrors, usa dos Bind para que se ataquen entre sí (con intervalos), después elimina al que quede y escapa.







Una vez que todas las Runes estén listas, regresa al cuarto y sitúate en el teletransportador. Alex llega a la cámara de invocación y se encuentra con Pious. El se ríe de sus esfuerzos y le dice que será la primera víctima de su amo. Ella le dice que mucha gente hizo posible que ella llegara tan lejos y que tiene el poder de las Essences, mientras esto pasa, ambos Ancients aparecen en algún lugar...



Es hora de que le enseñes modales a Pious, pero debes tener cuidado pues tiene su bastón encantado, está rodeado de un escudo (cortesía de la Essence de su amo) y sabe los hechizos Magickal Attack y un Dispel Magick Morado de siete puntos (que te quitará cualquier Magick que estés usando), Damage Field y puede quitarte Sanidad cuando quiera. Por si esto no es suficiente, también se teletransporta cuando es herido.

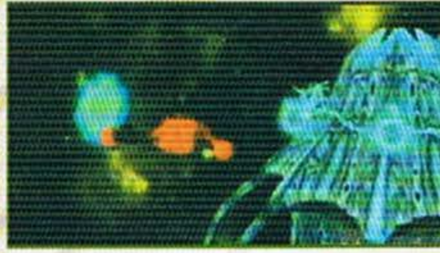


Encanta tu arma con el color opuesto (normalmente no usa el Dispel si solamente traes el arma encantada). Usa un hechizo de tres puntos pues es más rápido. Atácalo (preferentemente espera a que te trate de golpear, cuando abanique, corre detrás de él y pégale), cuando esto pase, sacará más energía de la Essence, lo que la hará visible. Si obtuviste la Enchanted Gladius no será necesario que la encantes.



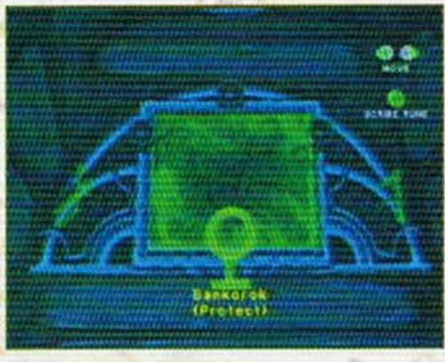
En este momento es cuando debes aprovechar y golpear la Essence. Después de que lo golpees tres veces, el espíritu de Ellia saldrá de su estatua y debes agarrar el Tomo. De la misma manera debes hacer lo mismo con Anthony y Karim. En ese momento, los Ancients empezarán a luchar.







Después deberás luchar siendo Max, después Paul y luego Roberto. Cuando logres golpear la Essence con Roberto, ésta estallará. Mientras, tu Ancient seguirá golpeando al otro.

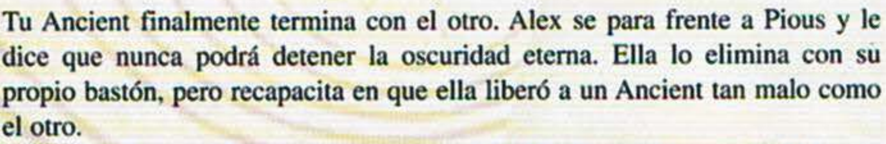




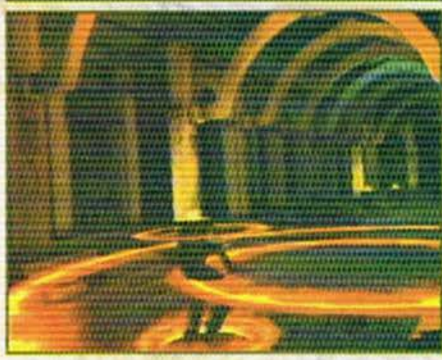


Una vez que la Essence estalle, solamente será entre tú y Pious, mantén un buen ritmo para que finalmente puedas derrotarlo.





Tu Ancient finalmente termina con el otro. Alex se para frente a Pious y le dice que nunca podrá detener la oscuridad eterna. Ella lo elimina con su propio bastón, pero recapacita en que ella liberó a un Ancient tan malo como el otro.
Edward aparece y le dice a Alex que debe usar Bind en el Ancient. Todo lo que debes hacer es tocar la Rune que Edward señala para que cambie a Bantorok; de esta manera, tu Ancient será contenido y la humanidad salvada.







Por fin hemos llegado al final de este Nintensivo, pero como se suele decir, el fin es solo el principio. Ahora debes terminar el juego (con el mismo archivo) con las otras dos Essences para que obtengas el verdadero final. Así que recuerda que este Nintensivo te sirve para cualquiera de las Essences, sólo nos resta desearte mucha suerte y que le pongas fin a la oscuridad de manera definitiva.

Resident Evil



12/02-1:
Resident Evil – GCN

Este es un Reto múltiple que nos hizo favor de traer nuestro cuate Armando Jaimes (JMS) del tenebroso Resident Evil. Tanto en el video como en sus fotos nos muestra sus mejores tiempos a vencer en cada modo del juego, los cuales son bastante buenos. Ojo, los tiempos los logró en la dificultad Hard, así que necesitamos que envíes las respuestas estrictamente en video (formato VHS) comenzando desde antes de la última pelea para terminar el juego contra el Tyrant.

Once Again Mode – Jill: 2:23:48

Once Again Mode – Chris: 2:33:50

Invisible Enemy Mode – Jill: 2:42:31

Real Survivor Mode – Jill: 2:33:42

Dangerous Zombie – Jill: 2:24:20

Dangerous Zombie – Chris: 2:34:15



Respuestas a los Retos anteriores:

08/02-1:
Super Monkey Ball – GCN
Juan Antonio Peña B.
2480 Puntos

Antonio Jiménez Castellanos
1045 Puntos

08/02-2:
Bloody Roar Primal Fury - GCN
Fernando Ascencio Escobedo
30 Stages – Long

Eduardo Teña Hernández (Dark Edi)
21 Stages – Uranus

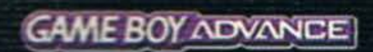
Erick Hernández Morales
16 Stages - Shina

Recuerda que los Retos no tienen tiempo límite, si logras batir un récord o responder un Reto, envíanos las fotos o video (según como se haya pedido la respuesta) para incluirlo y que el Reto se vuelva a abrir para hacerlo todavía más divertido. Si tienes algún Reto digno de ser compartido, envíanos o tráenos tus fotos o video para checarlo e incluirlo en esta sección.

Varita de Ollivanders



NINTENDO
GAMECUBE





Violencia



Nintensivo

Mes con mes estaremos viendo lo más importante de cada uno de los niveles de Super Mario Sunshine y ya estamos de vuelta con la segunda parte de este extenso y detallado Nintensivo de la última y más tropical aventura de Mario, así que sin más preámbulo, nos ponemos nuestra camisa hawaiiana y pasamos directo a lo bueno.







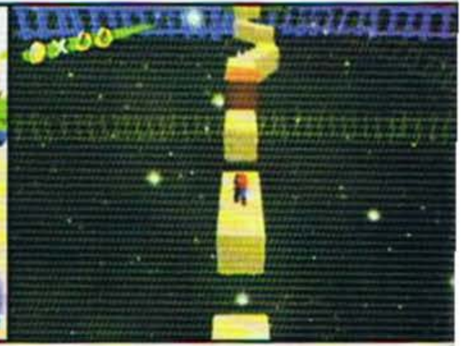


Para abrir este nivel, tienes que hacer casi lo mismo que en los niveles anteriores, ya que aparecerá una mancha de fango cerca de la playa y al limpiar el fango, aparecerá el faro con un nuevo portal.

EPISODIO 1 DUNE BUD SAND CASTLE SECRET

En la arena hay unas plantas pequeñas que al rociarlas pasan diferentes cosas. Ve a la que se encuentra en la parte más alejada de las palmeras y se levantará un castillo de arena. Entra en él para comenzar un curso de obstáculos. Este no es muy difícil, solamente tienes que moverte con velocidad sobre los bloques de arena y llegarás hasta el Shine.





EPISODIO 2

MIRROR MADNESS! TILT, SLAM, BAM!

Algunos bichos se han subido a los espejos que calientan el gran huevo del Sand Bird, así que para mantener la paz en esta playa, debes subir a los espejos y quitar a las criaturas para que el Sol siga calentando al gran huevo. ¿Cómo haces esto? Muy fácil, empuja a la criatura hacia un extremo del espejo hasta que veas que está perdiendo el balance y está a punto de caer, en ese momento corre al lado contrario y realiza un sentón en la orilla contraria para mandar a volar a la criatura. Repite el proceso hasta limpiar los espejos y te darán el Shine del episodio.





EPISODIO 3

WIGGLER AHOY! FULL STEAM AHEAD!

Si te diste cuenta, en el episodio anterior despertaste al gusano que se encontraba en la parte más alta del altar del gran huevo, así que en este episodio tendrás que enfrentarlo. Este ciempiés gigante tiene la fuerza de una locomotora, por lo que tendrás que hacer uso de las plantas extrañas que hay en la arena para detener su carrera. Al rociar una de estas plantas, se levantará una construcción de arena, lo único que necesitas es calcular el tiempo para que la arena se levante frente a la nariz del ciempiés, caiga boca arriba y así darle un sentón en donde te indique la flecha antes de que se levante y continúe con su marcha. Al darle tres sentones se dará por vencido y te dará un Shine.





EPISODIO 4

THE SAND BIRD IS BORN

El gran Sand Bird ha despertado y es hora de que te lleve hasta la punta más alta de la torre. Para llegar al Sand Bird, fíjate detrás de la columna donde se encuentran los restos del huevo y uno de los Pianta te arrojará a las alturas para ver la entrada hacia el huevo roto; pero si lo prefieres, hay un espacio cerca de la base de la torre (donde están los restos del gran huevo) en donde podrás mojar una de las plantas extrañas y construirá una escalera para que llegues hasta el punto antes mencionado. Una vez en la cima del monte, verás una hilera de monedas que te conducirán hacia la entrada del huevo y al entrar, te transportará automáticamente a la espalda del Sand Bird. Arriba del Sand Bird, deberás recolectar las 8 moneadas rojas, así que lo mejor es empezar a moverte antes de que el ave comience a moverse demasiado. Te recomendamos que no saltes innecesariamente, ya que puedes caer al vacío. Encontrarás siete monedas en el ave y la última te estará esperando en la cima de la torre, pero de repente el ave comienza a dar vuelta, por lo que tendrás que pararte en su costado para evitar caer al precipicio. Al tomar la octava moneda, a su lado aparecerá el Shine.



EPISODIO 5 Il PIANTISSIMO'S SAND SPRINT

Esta es una verdadera carrera contra uno de los más veloces personajes de la isla, sin embargo, como es la primera, no tendrás mucho problema. El objetivo de este episodio es llegar antes que el contrincante a la bandera para reclamar el premio. Si lo prefieres, la primera vez checa el recorrido que hace el contrincante y la siguiente vez que entres a retarlo, seguro llegarás mucho tiempo antes que él, sobre todo porque al pasar los saltos en la pequeña gruta, él da toda la vuelta, cuando tu puedes ahorrar algo de camino dirigiéndote directamente a la bandera. Al ganarle, espera a que llegue el contrincante y obtendrás tu Shine.



EPISODIO 6 RED COINS IN THE CORAL REEF

Si capturar monedas rojas es algo difícil (ya que te cuesta algo de trabajo encontrarlas), esta vez será un poco peor, ya que las 8 se encuentran en los arrecifes, seis de ellas bien escondidas y dos danzando con los peces. Primero trata de obtener las que bailan con la corriente, ya que son las más complicadas (por lo general hay varios peces cerca de ellas), para que después busques en cada recoveco del arrecife las restantes. Al obtener las 8 monedas rojas, aparecerá el Shine arriba del arrecife.

Para alcanzar una gran velocidad y rebasar fácilmente al oponente así como para lograr conquistar sin problema algún reto de tiempo, la mejor forma de avanzar en línea recta es saltando y arrojándote de panza con B, al aterrizar presionar nuevamente el de salto para reincorporarte y repetir el proceso hasta que cambies de dirección.

EPISODIO 7 IT'S SHADOW MARIO! AFTER HIM!

Nuevamente aparece en la escena el impostor, por lo que tendrás que corretearlo mientras lo mojas para detenerlo y que te entregue el Shine.



EPISODIO 8 WATERMELON FESTIVAL

En el festival de la sandía, tendrás que llevar hasta el bar de la playa, la sandía más grande que puedas encontrar para ganar el concurso. La sandía más grande de todas está por donde estaba la bandera del final de la carrera (la del Episodio 5to), pero hay un pequeño problema, los enemigos que hay en el camino pueden destruir tu sandía, así que tendrás que aturdirlos para pasar rápidamente empujando la sandía. Al llegar a la playa, tendrás que maniobrar con la sandía por el muelle y lo más recomendable es que lo hagas arrojándole agua para que no la empujes demasiado y caiga al mar. Al llegar al final del muelle, te declararán ganador absoluto y te darán como recompensa el Shine.

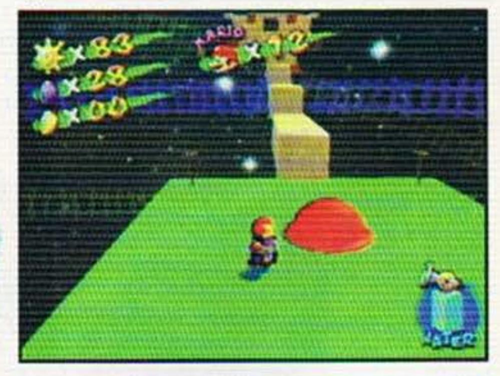


100 MONEDAS

Selecciona el episodio 8vo. Antes que nada, cada sandía que veas, si la arrojas contra una pared, te dará una moneda (hasta que te dé 10); así que lo mejor es que hagas esto con todas ellas. Los monstruos que hay en el nivel también te dan una moneda cada uno. Hay varias hileras de monedas arriba de las palmeras, así como en los espejos que no tendrás problema en obtener con el "Rocket Nozzle". Si te hacen falta algunas monedas, en las cuerdas de hule podrás encontrar algunas más. Al tener las 100, el Shine aparecerá en la playa.

SHINE SECRETO 1

Selecciona el Episodio 1ro y entra de nuevo al curso de obstáculos. Al igual que antes, al principio encontrarás un gran botón rojo, el cual presionarás al darle un sentón para hacer aparecer las monedas rojas y comenzar su cacería. Este reto es más o menos fácil, ya que una vez que conozcas las ubicaciones de las 8 monedas rojas, las tomarás con mucho tiempo de sobra. Al final aparecerá el Shine extra.



SHINE SECRETO 2

Encuentra la planta que al ser mojada, hace una escalera descendente (la que está detrás de la torre del gran huevo) y mójala completamente. Fíjate bien al final de la escalera y verás una forma como de un Shine; mójalo y ve por el Shine.





Al obtener algunos Shines en las escenas anteriores, aparece el impostor en el Dolphin Park para capturar a la princesa Peach y llevársela a este parque de diversiones. Lo más oportuno será seguirlos para saber el resto de la historia.



EPISODIO 1 | MECHA-BOWSER APPEARS!

Sigue al impostor hasta que éste aborde su vehículo y al hablar con el gerente del parque obtendrás tu propio medio de transporte para contraatacar con gran seguridad. El gran Bowser mecánico es bastante imponente, pero no dejes que su tamaño te impresione. Tienes que estar pendiente de cada cañonazo ya que todos ellos van siempre por los rieles del juego, así que para detenerlos tendrás que utilizar tu cañón de agua. Cuando pases frente a Bowser, éste te lanzará grandes ráfagas de fuego, pero nuevamente FLUDD te salvará el día al apagar la flama, aunque sea por unos instantes. A lo largo del camino, obtendrás cohetes que deberás utilizar en contra de Bowser, lo importante es que debes de pegarle en cualquier parte del cuerpo tres veces para conseguir desmantelarlo. Al principio, esto es un poco complicado, ya que no estás acostumbrado a la cámara, pero después de unos cuantos segundos te acostumbrarás y lograrás tu objetivo.







EPISODIO 2 THE BEACH CANNON'S SECRET

Al parecer un topo se ha vuelto loco y está disparando cañonazos a todo lo que se mueva en la entrada al parque. Algunos de estos, van con una sola trayectoria, pero otros (los que tienen la punta roja) cuentan con un sistema de rastreo que te perseguirán hasta estrellarse contra cualquier cosa. Está claro que en cuanto sientas la amenaza de uno de estos cañonazos, lo mejor es utilizar la bomba de agua para detener su carrera. Al acercarte al topo, aventará algunas bombas mecánicas que harán lo posible por explotar lo más cercano a ti para dañarte, pero al utilizar agua en ellas las podrás controlar para tomarlas y arrojarlas contra el topo. Al recibir tres bombazos, éste se dará por vencido y podrás entrar en el cañón para entrar en un curso de obstáculos. Trata de observar todo lo que hay a tu alrededor para darte cuenta de la secuencia que llevan los bloques y correr por ellos utilizando el movimiento de lance, para que no tengas problema para llegar hasta el Shine.





En el Segundo Episodio, podrás abrir las cestas que resguardan las monedas azules con los cañonazos del topo, así que para abrir las más lejanas, tendrás que utilizar sabiamente los cañonazos teledirigidos.

EPISODIO 3 RED COINS OF THE PIRATE SHIP

Esta cacería de monedas rojas es más difícil, pero no imposible. Lo más importante es saber utilizar el "Hover Nozzle" para alcanzarlas. Todas ellas están en el juego de los barcos, sólo debes esperar el momento adecuado para saltar y llegar hasta ellas. Checa las rejas, tanto arriba como debajo de ellas para obtener el Shine.



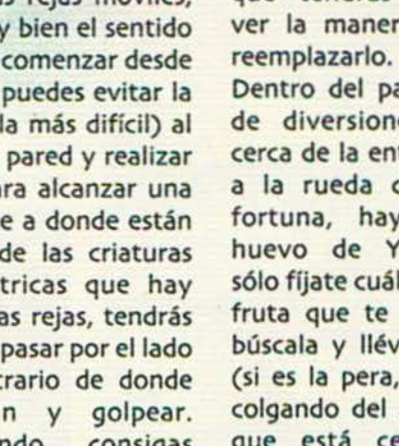
EPISODIO 4 THE WILTED SUNFLOWERS

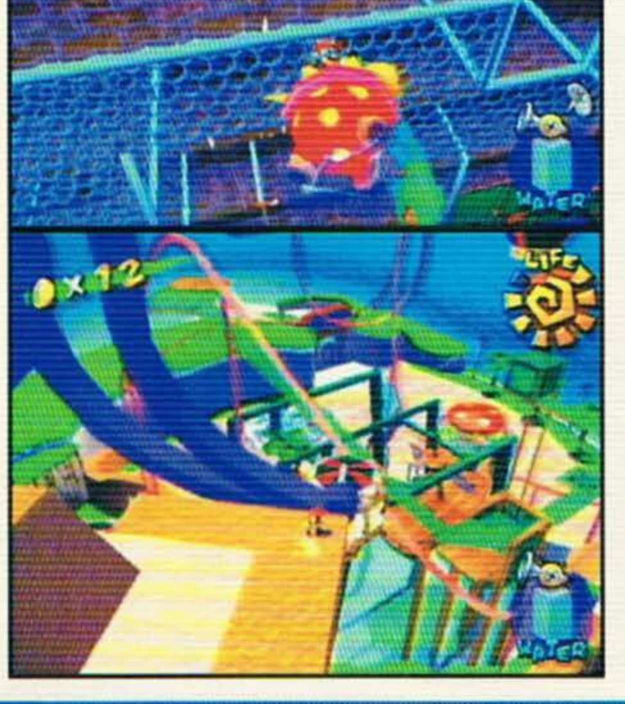
Los huevos que hay en la playa han impedido que los Yoshi lleguen a la isla, por lo que deberás deshacerte de ellos. Rocíalos con agua para sacar su verdadera identidad, en un momento tomarán vuelo e intentarán caerte encima, así que al esquivarlos, caéles encima para darles su lección a cada uno de ellos. Cuando logres el objetivo, tu recompensa será otro Shine.



EPISODIO 5 THE RUNAWAY FERRIS WHEEL

Ve hacia la parte trasera de la rueda de la fortuna y deberás escalarla por cualquier medio necesario, lo cual no será tan fácil. Claro que necesitarás de FLUDD para voltear varias de las rejas móviles, por lo que tendrás que fijarte muy bien el sentido hacia donde giran, para no caer y comenzar desde el principio. Como buen consejo, puedes evitar la primera fase de rejas (la cual es la más difícil) al saltar en el bloque que está en la pared y realizar un salto diagonal en la pared para alcanzar una buena altura y llegar rápidamente a donde están los enemigos. Para deshacerte de las criaturas eléctricas que hay en las rejas, tendrás que pasar por el lado contrario de donde están y golpear. Cuando consigas derribar a la gran tortuga que está en la cima, debes saltar en los asientos de la rueda de la fortuna para alcanzar el tan preciado Shine.





EPISODIO 6 THE YOSHI-GO-ROUND'S SECRET

Uno de los Yoshi del carrusel se ha extraviado, por lo que tendrás que ver la manera de reemplazarlo.

Dentro del parque de diversiones y cerca de la entrada a la rueda de la fortuna, hay un huevo de Yoshi, sólo fíjate cuál es la fruta que te pide, búscala y llévasela (si es la pera, está colgando del árbol que está cerca). Cuando salga el Yoshi, móntalo y asegúrate que sea de color naranja, ya que es el color del Yoshi que hace falta en el carrusel, si no coincide, sólo debes comer la pera amarilla que está en el árbol. Ahora dirígete al carrusel y entrarás a otro curso de obstáculos. Sólo ten cuidado y no desesperes, ya que la recompensa está al final del camino.





EPISODIO 7 SHADOW MARIO IN THE PARK



Nuevamente Némesis hace aparición, por que tendrás q corretearlo p todo el parq para dejarlo bi mojado y que dé lo que no pertenece.

Llega a la puerta de entrada de la montaña rusa y habla con el encargado para que te dé la oportunidad de demostrar lo bueno que eres. El reto consta en tres vueltas al recorrido para tirar los veinte globos que están flotando. Este episodio es bastante difícil, pero con algo de paciencia y determinación conseguirás el Shine.





100 MONEDAS



Lógicamente, en el 2do. Episodio es en el que lograrás cumplir este objetivo de la forma más fácil, ya que lo que tienes que hacer es no quedarte sin agua para defenderte de las agresiones del topo; recuerda que cada misil que rocíes te dará dos monedas, pero algunos otros te darán diez. Otro modo alternativo de hacer este objetivo es en el episodio 6, gracias a que en la playa hay infinidad de monedas (sólo tienes que rociar la arena) además de que al montar a Yoshi (la fruta sale al rociar la arena), los insectos voladores te darán monedas extras.

SHINE SECRETO 1

Escoge el Episodio 2 de nuevo y regresa al curso de obstáculos para presionar el botón rojo y comenzar la cacería de monedas rojas. Las primeras seis están en los bloques que desaparecen y cuando las tengas en la bolsa, sube rápidamente por las dos últimas.



SHINE SECRETO 2

Regresa al episodio 6 y entra al curso de obstáculos para que comiences a perseguir las monedas rojas de esta escena. Afortunadamente cerca del botón rojo está una vida, así que no te quedarás sin municiones tan fácilmente. Para alcanzar las primeras dos monedas, deberás montar los bloques azul y verde oscuro (primero el azul y luego el verde), para que después te apures, ya que las otras seis están casi al final. Al obtenerlas todas obtendrás tu recompensa.





¿Qué es lo que carga el impostor? ¿No es acaso un huevo de Yoshi? Pues como de costumbre, tienes que perseguirlo y mojarlo hasta que suelte el huevo. A partir de que rescatas el huevo, éste aparecerá en las azoteas de la plaza. Para sacar a Yoshi del huevo, tendrás que llevarle la fruta que te pide. Si has paseado por las azoteas de la plaza, habrás visto que arriba del edificio frente a la caída de la cascada hay un ducto con una fruta atorada, pues es hora de que Yoshi con su gran apetito la quite del camino para que entres a Sirena Beach.

EPISODIO 1 THE MANTA STORM

Antes que nada, al entrar en este episodio, lo mejor es limpiar de la contaminación eléctrica toda el área y alistarte para el combate. Ahora habla con el nativo que está en el centro de la pequeña plaza y el enemigo hará su aparición. Esta mantarraya es una verdadera molestia, ya que se desplaza por todo el piso y lógicamente estará en cada lugar en donde te puedas parar, así que lo mejor es actuar desde el principio. Rocíale agua desde cualquier ángulo y después de unos buenos tiros, la mantarraya se dividirá, haciéndose más rápida. Cada vez que rocíes una de estas criaturas se hará más pequeña, así que nuestra recomendación es enfocar todos tus esfuerzos en un solo objetivo hasta hacerlo desaparecer. Si por el contrario, te ves rodeado de pequeñas mantarrayas, lo mejor es utilizar el Ataque de Giro, en tierra o saltando para deshacerte de la mayor cantidad de mantarrayas posible tan rápido como puedas. También te recomendamos que estés cerca del mar o de una piscina durante la batalla, sobre todo cuando tengas muchas mantarrayas pequeñas a tu alrededor ya que necesitarás recargar a FLUDD frecuentemente. Algo curioso es que casi no se acercan a las estructuras con techo, ya que ahí las mantarrayas no tienen efecto, así que puedes atacar a distancia sin correr peligro. Al termines con todas las pequeñas réplicas, saldrá a relucir el Shine.



EPISODIO 2 THE HOTEL LOBBY'S SECRET

Ahora que el Hotel ha aparecido, lo mejor se que vayas directamente a hablar con el geren para que te explique lo que pasa. Dentro ver que está lleno de Boos, algunos son blancos otros naranjas. Los naranjas se convierten plataformas cuando los rocías con agua, así q esta es la única forma en la que puedes llegar segundo piso del Hotel. Una vez ahí, verás q en la parte más alta de la columna, hay u abertura por donde tendrás que entrar pa llegar a otro curso de obstáculos.

Este curso es fácil, ya que solamente debes tener algo de paciencia, lo que te podemos recomendar es que siempre camines sobre la parte superior de los bloques y que no rompas ninguno innecesariamente para mantenerte seguro. El engrane es algo ya antes visto y procura rodear la pirámide de arena, ya que la cima tiene un abismo.

Al cruzarla estarás frente al Shine.

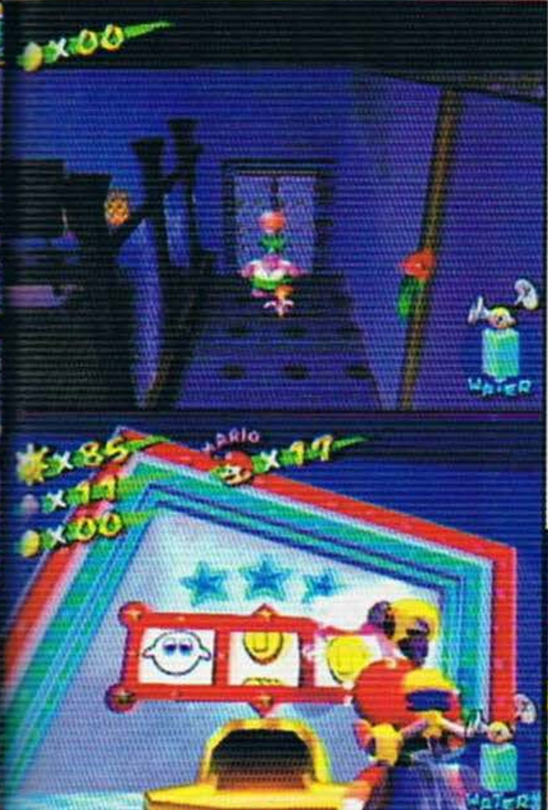


EPISODIO 3 MYSTERIOUS HOTEL DELFINO

Nuevamente entra al Hotel para que descubras que hay un huevo de Yoshi, así que lo mejor es ir a buscar la piña que te pide. Ve al baño de la izquierda y salta al techo sobre el último retrete. Una vez dentro del cuarto del primer piso, rocía agua en la pintura para atravesarla, después rocía las puertas de madera para formar la figura de un Boo y pasar al siguiente cuarto, ahora rocía a los Boo naranjas para llegar hasta la rendija del techo. En este otro cuarto moja el librero y pasa debajo de él, ya que en la siguiente habitación habrá un pedazo de piso medio flojo que te llevará directamente a la fruta que necesitas, que están lógicamente bajo las cajas. Ya que tengas la piña, sal del cuarto y llévasela a Yoshi para montarlo y subir por las escaleras hasta el tercer piso (recuerda que no tienes que mojar a Yoshi). Salta sobre la cama del cuarto que no tiene puerta para llegar hasta el ático; ahí usa la lengua de Yoshi para quitar a los Boo dormilones, al pasar por algún cuadro que se vea extraño, realiza un sentón para bajar de nivel; haz esto hasta que llegues a donde está el Shine.



EPISODIO 4 THE SECRET OF CASINO DELFINO



Otra vez entra en el Hotel y entra por la puerta izquierda del salón principal que te lleva al casino. Dentro hallarás dos paneles tipo tragamonedas que tendrás que rociar con agua hasta que en ambos obtengas "777". Cuando lo logres, se abrirá un panel con varios recuadros que también debes rociar para descubrir la imagen de un Shine; te recomendamos utilizar toda la presión del rocío para hacer una sola línea de agua ya que al bajar la presión, varias gotas saldrán en varias direcciones cambiando la cara de los paneles. Cuando logres el objetivo, se abrirá el camino para un nuevo curso de obstáculos. Este no es nada difícil, la sugerencia es que antes de entrar a este episodio tengas suficientes vidas para evitar repetir todo el proceso hasta este punto. El curso en sí no es difícil, lo malo es que al final hay varios cubos que giran a buena velocidad y llegan a desesperarte, además de que al final tendrás que hacer un salto bastante largo, ya que el cubo final no avanza lo suficiente como para hacer un salto normal.



EPISODIO 5 KING BOO DOWN BELOW



Una vez más entra al casino del Hotel y da un sentón en el cuadro morado de la Ruleta Rusa que está en el centro del cuarto para que te lleve directamente hacia una confrontación, el cual es un enorme Boo. Cae de sentón en cada plataforma morada para hacer que el Boo se detenga, ahora mójalo para que dé vueltas a una ruleta y cuando salgan las frutas, apresúrate a tomar el chile rojo y arrójaselo, después arrójale otra fruta o agua para completar el castigo. Realiza esto tres veces para darle su merecido al gran Boo. Ten cuidado cuando arroje burbujas u otros Boo, así que mantén a FLUDD listo para cualquier contingencia hasta que recibas el Shine.

EPISODIO 6 SCRUBBING SIRENA BEACH

¿Ves toda esa contaminación? Pues el reto limpiar todo eso en menos de tres minutos, bueno es que no tiene que ser a la perfecció Te recomendamos presionar tranquilamente botón R para rociar tu camino mientr avanzas, aunque lo mejor es que muevas control de un lado a otro para abarcar un ran mucho mayor, si lo prefieres, también pued hacer el giro rociador para abarcar un bu rango. Recuerda que no tienes que limpiar a perfección, así que puedes dejar algun manchas pequeñas sin ningún problema. dejar todo limpio, recibirás tu recompensa.





EPISODIO 7 SHADOW MARIO CHECKS IN



Otra vez el molesto impostor llega para su baño en la séptima entrada. Simplemente persíguelo por todo el Hotel hasta dejarlo lo suficientemente mojado para que te dé el Shine.



EPISODIO 8 RED COINS IN THE HOTEL



Al entrar al Hotel, verás un switch rojo al frente y ya sabes que al caer de sentón, empieza la cacería por las monedas rojas. La primera está frente a ti; la segunda está en los baños de la derecha; ahora ve a los otros baños y sube por el último retrete, rocía el cuadro y traspásalo para encontrar la tercera, camina y encontrarás la cuarta moneda en el **FOYER**; Sube las escaleras al tercer piso y toma la quinta del **FOYER** y la sexta del cuarto con la piscina; dirígete al ático saltando en la cama del cuarto sin puerta, toma el camino de la izquierda y cae de sentón en el cuarto con monedas, rocía el póster y saldrá la séptima moneda; da otro sentón en el cuadro de extraño color y caerás en otro cuarto con la última moneda. Así es como obtendrás tu premio.



100 MONEDAS

El primer Episodio cuenta exactamente con 100 monedas, así que con paciencia y ganas de tomar un buen reto, no dudes en intentarlo, pero eso sí, no hables con el dueño del Hotel o aparecerá otra vez la mantarraya. Por otra parte, el 4to Episodio es otra buena opción. En la parte externa encontrarás varias monedas, pero la gran mayoría está dentro del hotel. Si te cansas de dar vueltas sin encontrar más monedas, en el casino encontrarás las que te faltan sin ningún problema.



SHINE SECRETO 1



Repite el 2do Episodio y regresa al curso de obstáculos, ya sabes que al presionar el botón comenzará la cuenta regresiva que te limitará el tiempo para tomar las ocho monedas rojas y obtener el Shine.

SHINE SECRETO 2

Como ya es costumbre, regresa el 4to Episodio y vuelve a entrar al curso de obstáculos para comenzar otra cacería de monedas rojas. Lo que te recomendamos es que antes de presionar el botón rojo, tomes la vida más cercana y regreses al botón rojo para empezar con las monedas, así no te expondrás a tener que pasar todo de nuevo.



Hasta aquí nos quedamos este mes, recuerda que en el próximo número seguiremos con esta gran aventura de Mario para descubrir quién está detrás de este misterio, así que... nos vemos en Enero.

Nintendo alcanza proporciones inimaginables.



Este mes de Diciembre Nintendo cumple su promesa que hiciera desde finales de Octubre al proporcionar una gran gama de juegos para el Nintendo GameCube, para ser precisos, 180 títulos para esta época navideña. Con títulos exclusivos como Star Fox Adventures, Animal Crossing, Super Mario Sunshine, Metroid Prime, Mario Party, Resident Evil 0, así como grandes juegos como Bloodrayne, Time Splitters 2, Phantasy Star Online: Episode I & II, Star Wars Bounty Hunter, James Bond: Night Fire, Mortal Kombat: Deadly Alliance, por mencionar algunos, no cabe duda que Nintendo se está esforzando para darle al consumidor lo que busca por cualquiera de los medios necesarios.

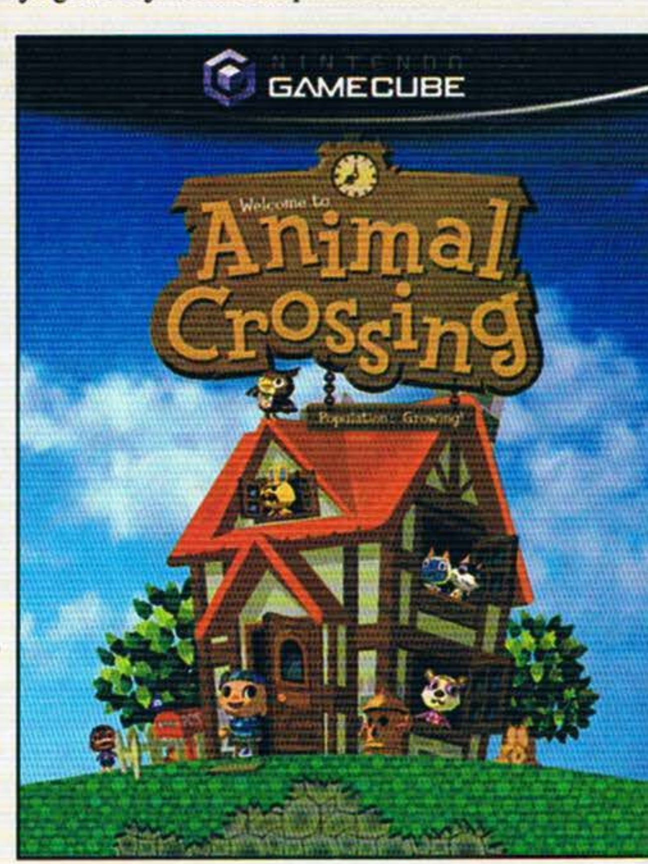
Nintendo y ATI alcanzan otro Millón.

Los últimos días de Octubre, Nintendo dio a conocer que ATI, el encargado del procesador gráfico del Nintendo GameCube (denominado como Flipper), ha alcanzado la asombrosa cifra de 12 millones de procesadores manufacturados para Nintendo. Esto quiere decir que en un poco menos de un año, se han producido 12 millones de copias de este sistema, convirtiéndolo en uno de los sistemas más vendidos en todo el año.



Animal Crossing está en boca de todos.

Este juego tan innovador de parte de Nintendo ha obtenido aceptación de un gran número de jugadores al alcanzar l 100,000 unidades vendidas sólo en el primer mes de la fech de su lanzamiento en América. Esto demuestra la gra creatividad de Nintendo al lanzar juegos originales con u concepto lo suficientemente bueno como para llamar atención de todos los jugadores del mundo. Gracias a est Nintendo de Europa no dudará ni un segundo en llevar es juego al viejo continente para continuar con su éxito.



Croteam prepara translación

Los creadores de Serious Sam, el juego de moda para las P ya comienzan a hablar un poco de un nuevo juego de es serie para el Nintendo GameCube. Dicho título tendrá u nueva historia, pero mantendrá todos los elementos que h hecho de este juego un suceso en su mercado. Lo m probable es que en el próximo E3 tengamos más detalles este título.

Square da más detalles de Final Fantasy para el GCN

Todo parece indicar que en Final Fantasy Crystal Chronicles tendrás la oportunidad de compartir la aventura con tus amigos, así que varios jugadores podrán utilizar las ventajas que ofrece la conectividad entre el GCN y el GBA ya que en la pantalla del sistema portátil, verás todas las estadísticas de tu personaje así como su "status", por lo que si tu personaje tiene un encantamiento, deberás avisarle al hechicero (tu amigo de a lado) que invoque un hechizo para quitarte el encantamiento. Esto, le da un enfoque muy diferente a los juegos de RPG como los conocíamos, así que este gran proyecto promete ser tan innovador como esperado.







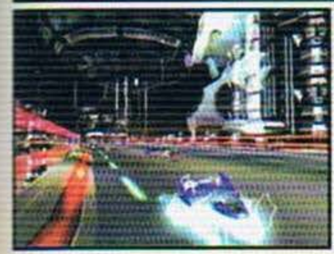
Sega muestra más de F-Zero AC







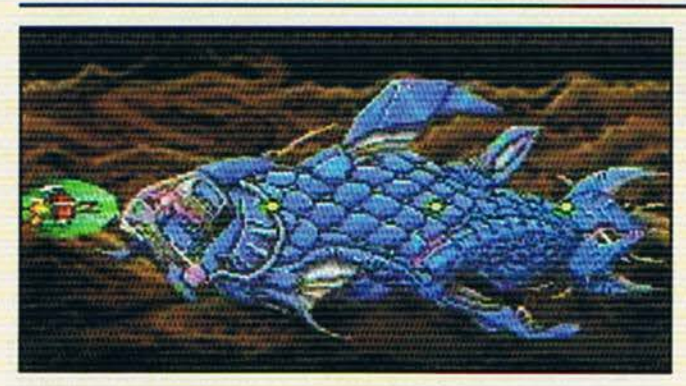
Como parte del Tokyo International Computer Graphics Festival que se celebró a finales de Octubre, Toshihiro Nagoshi, personaje importante en Amusement Vision, uno de los equipos de trabajo de Sega, quien por cierto, es el productor de grandes títulos como Daytona USA, Virtua Striker y Super Monkey Ball, será el responsable de todo lo que suceda en el esperado proyecto de Sega y Nintendo, F-Zero AC-GCN. Nagoshi dio una conferencia del avance de los videojuegos en el ámbito de los títulos de carreras. Para no decepcionar a la audiencia, mostró un impresionante video con imágenes de lo que podremos ver el siguiente año tanto en las arcadias como en nuestras casas. Al ver este video solamente nos pasaron por la mente un par de palabras "espectacularmente veloz" y en verdad es increíble lo que Amusement Vision ha hecho con esta licencia, los escenarios están llenos de detalles, los vehículos corren a grandes velocidades y las pistas cuentan con diversas estructuras que básicamente se puede sentir la velocidad en tu rostro. Con estas imágenes te mostramos la urgencia que tenemos por ponerle las manos encima a este juego.

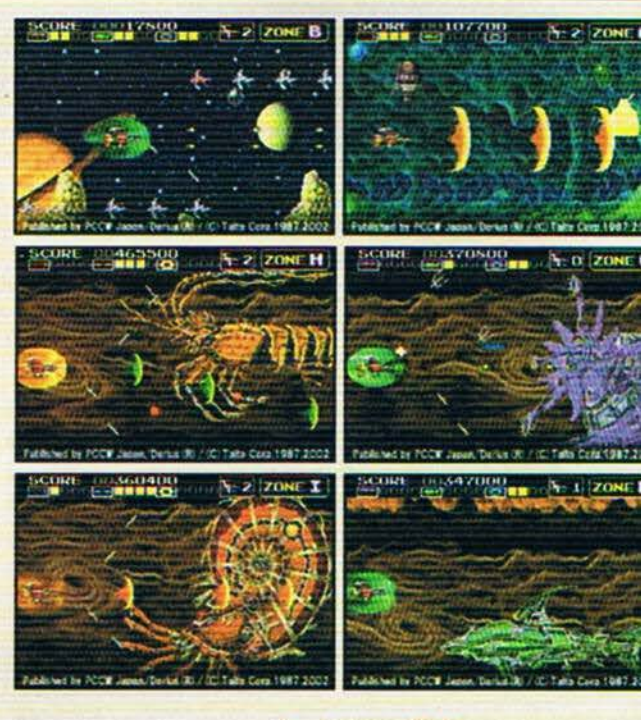






Darius regresará en el Game Boy Advance.

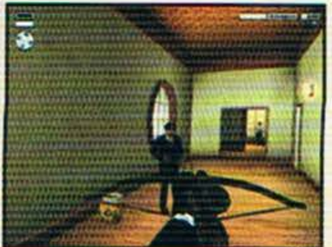




PCCWJ, la compañía que antes se diera a conocer con el nombre de Jaleco, ha anunciado que el nuevo Darius R regresará a causar furor entre los videojugadores, pero esta vez será en el mejor sistema portátil. Este título es una readaptación del clásico juego de Taito de 1987 en donde peleas con gigantescas naves de combate a lo largo de la galaxia. El juego tendrá 15 niveles, pero con la característica de que tendrás que seleccionar tu camino cada vez que termines alguno de estos niveles. Los clásicos están de vuelta en el Advance y PCCWJ no se quiere quedar fuera.

Eidos promete más juegos para el GCN





El gran juego de Eidos, Hitman 2: Silent Assassin, llegará Nintendo GameCube en la primavera del siguiente añ presentando todo lo que hiciera a este título tan popul para PC, pero utilizando las ventajas que brinda este gra sistema de Nintendo. Para muestra bastan estas imágenes e donde se aprecia la intensidad del juego.





Atlus revive la saga de Lufia

Esta compañía ha anunciado que no piensa dejar en el olvido la gran saga de Lufia y está decidido a traerlo para el Game Boy Advance qu tendrá por nombre Lufia: The Ruins of Lore. Todo parece indicar que en la primavera del siguiente año este título verá la luz de lo aparadores y seguirá la historia de Eldin, Rami y Torma en su búsqueda por resolver el misterio del las ruinas de los ancestros e impedir l resurrección de un maligno demonio que tiene el poder suficiente para terminar con toda la humanidad. Con esto, Atlus nos da una razón ma para todos los seguidores de la saga, así como los que preferimos los RPG, para estar al pendiente de lo que sucede en el Game Boy Advanc



GRAN TORNEO



Torneo Pokémon Stadium

Categoría de 6 a 14 años. (Versiones Cristal,Gold, Silver, Yellow, Blue y Red)

Categoría de 15 años en adelante (Versiones Cristal, Gold, Silver, Yellow, Blue y Red)

PREMIOS

1er. Lugar : VIAJE A NEW YORK PARA VISITAR EL POKÉMON CENTER. (USA)

2do. Lugar: CONSOLA NINTENDO GAMECUBE (Edición Platinum)

3er. Lugar: CONSOLA GAME BOY ADVANCE (Edición Platinum)

SEARS



Super Smash Bros. Melee

Categoría de 13 años en adelante

PREMIOS

1er.. Lugar: CONSOLA NINTENDO GAMECUBE (Edición Platinum)

2do. Lugar: CONSOLA GAME BOY ADVANCE (Edición Platinum)

3er. Lugar: 2 Juegos de Game Boy Advance

Santa Fe: Dic / 01 / 2002	Lindavista: Dic / 14 / 2002	Coapa: Dic / 22 / 2002
Polanco: Dic / 07 / 2002	Satélite: Dic / 15 / 2002	Metepec: Dic / 28 / 2002
Universidad: Dic / 08 / 2002	Insurgentes: Dic / 21 / 2002	Perisur: Dic / 29 / 2002

Inscribete en cualquier tienda el día del torneo presentando tu ticket de compra de algúno de los productos de Nintendo comprados en las sucursales de SEARS en los meses de noviembre y diciembre 2002.
El horario de inscripción será de las 11:00am a la 1:00pm (Despúes de esta hora ya no habrá inscripciones).
El ticket de compra solo podrá ser usado una vez.
Para mas información consultar en www.pokémex.com.mx
Para el Torneo Sears Pokémon Stadium, en caso de resultar ganador, es indispensable tener su visa y pasaporte vigente. Incluye hospedaje y avión.



Informes: www.arlequin.com.mx
Tel: 52 07 29 54
ventas@arlequin.com.mx

Bases:
www.nintendo.com.mx

INVITADO ESPECIAL DE SEARS:
PoKéMex



TOP 10

LOS MAS VENDIDOS








Super Mario Sunshine





Metroid Prime





Star Fox Adventures

4 James Bond 007: Nightfire
5 Star Wars Bounty Hunter
6 Resident Evil 0
7 Harry Potter and the Chamber of Secrets
8 Animal Crossing
9 Mortal Kombat: Deadly Alliance
10 Medal of Honor: Frontline


GAME BOY ADVANCE

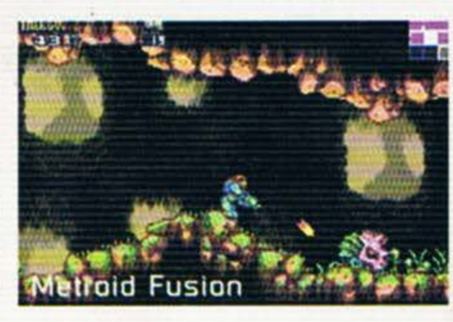




Mega Man Zero






Metroid Fusion





Street Fighter Alpha 3

4 Yoshi's Island: Super Mario Advance 3
5 Castlevania: Harmony of Dissonance
6 Hamtaro (GBC)
7 Super Mario Advance 2: SMW
8 Contra Advance: The Alien Wars EX
9 Harry Potter and the Chamber of Secrets
10 Lord of the Rings: Two Towers

LOS MAS RECOMENDABLES



1 Metroid Prime



Ahora la acción es en perspectiva de primera persona. Samus debe librar una intensa batalla como nunca antes se había visto en juegos de Metroid. Esta ocasión, los detalles se han llevado al extremo, desde las espléndidas fuentes de luz, hasta las refinadas texturas, hacen de este juego uno de los mejores.



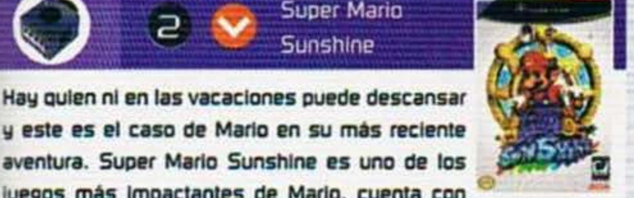

6 James Bond 007: Nightfire



Bond... James Bond. Para esta aventura del mejor agente secreto, se ha creado un ambiente que supera drásticamente a todo lo que se haya visto anteriomente, los efectos de luz, texturas en backgrounds y escenarios y la intensa acción de este juego, te darán horas y horas de diversión.




2 Super Mario Sunshine



Hay quien ni en las vacaciones puede descansar y este es el caso de Mario en su más reciente aventura. Super Mario Sunshine es uno de los juegos más impactantes de Mario, cuenta con gráficas que te dejarán con la boca abierta, sin mencionar el extraordinario gameplay que te ayudará a dominar el juego.




7 Star Fox Adventures



Fox Mcloud regresa en su tercera aventura. La historia, diferente a lo convencional, muestra una nueva faceta de Fox, quien ahora, no sólo combate sobre su Arwing, sino que entra en planetas donde la accion se transforma en modalidad de tercera persona. Un excelente título para los fans de Fox.




3 Metroid Fusion



Si lo que quieres es ver un juego de Metroid en 2 dimensiones, este juego es lo que esperabas. Con un engine similar al de Metroid 3 de SNES, Metroid Fusion te envolverá en una aventura de Samus empleando armas tradicionales y elementos nuevos, además cuenta con magníficas gráficas en el GBA.





8 Harry Potter & the Chamber of S.

Si ya viste la película, ahora disfruta de las aventuras de este pequeño mago en el GameCube o en el Game Boy Advance. The Chamber of Secrets, es la segunda historia de Harry y cuenta con escenarios sumamente detallados así como una translación perfecta de la historia de la película.




4 Resident Evil 0



El terror sigue latente en RE 0. La historia, que sucede justo antes del primer RE, nos narra la odisea de Rebeca Chambers, sobreviviente del Bravo Team y su nuevo compañero Billy. Este es un título lleno de acción, que no puedes perderte, seas o no fanático de la serie de Shinji Mikami



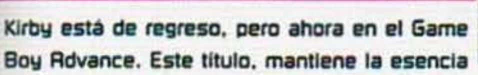

9 Medal of Honor: Frontline



Si te gustan los First Person Shoters, este es un título que no puedes dejar de chechar ya que se considera como uno de los mejores que han salido últimamente, se ubica en la Segunda Guerrra Mundial teniendo así una ambientación de guerra que muchos juegos envidiarian. ¡No te lo pierdas!




5 Kirby: Nightmare in Dreamland

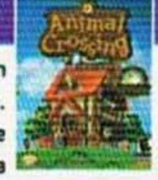


Kirby está de regreso, pero ahora en el Game Boy Advance. Este título, mantiene la esencia que ha hecho de este personaje uno de los consentidos. La cantidad de transformaciones va en aumento asi como los escenarios. Las gráficas y gameplay son de lo mejor que se ha visto en el GBA.





10 Animal Crossing



Si buscabas un juego que te durara más de un fin de semana, Animal Crossing es tu elección. Siendo un simulador de Vida, aquí todo se realiza en tiempo real con las 24 horas del dia haciendo más interesante el juego. Y por cierto... recuerda que en Diciembre también hay festejos en Animal Crossing.



Previo





Aquí estamos de vuelta, con un título presentado por la cadena televisiva D.S.N. (Disney Sport Network) para el Game Boy Advance. En esta ocasión, todos o mejor dicho, gran parte de los personajes de Disney se dan cita y se aventuran en un nuevo deporte: SKATEBOARDING, similar al snowboarding, pero sin nieve y con ruedas en las tablas.



Compañía



Sistema



Jugadores



Clasificación



Desarrollado por



Categoría

Deportes

Lanzamiento

Septiembre 2002

Si eres seguidor de los juegos de Skateboarding, estamos seguros que este título te mantendrá entretenido por bastante tiempo, pero si no conoces mucho de este tipo de juegos, esta es una excelente oportunidad para conocer títulos de Skateboarding. De hecho para que te des una idea más directa, es como los clásicos de Tony Hawk pero con el toque humorístico de Disney y la excelente animación y gameplay que le han proporcionado los programadores de Konami.

En este título, cuentas con 4 personajes con los cuales podrás iniciar tu juego y ellos son: Mickey, Minnie, Donald y Goofy, cada uno de ellos cuenta con características que los hacen únicos, es decir, algunos son más veloces o tienen mejor estabilidad sobre la tabla, o simplemente pueden realizar mejores saltos, así que antes de iniciar tu juego te recomendamos que cheques bien estas características para que se te facilite más el juego, eligiendo al personaje más adecuado para lo que quieras realizar.





GANA NUEVAS TABLAS Y ESCENARIOS

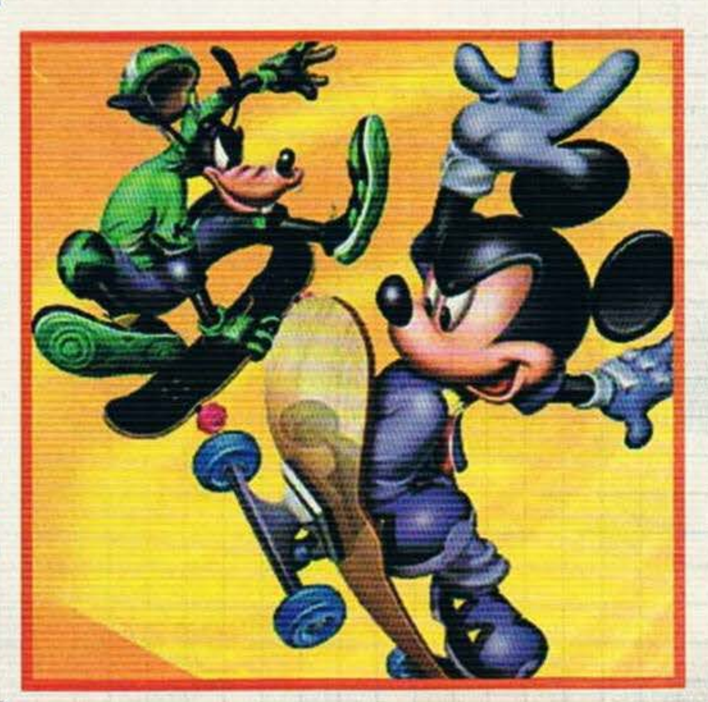


Pero no creas que los personajes son los únicos que cuentan con estas características, ya que al momento de seleccionar la tabla con la que vayas a participar (hay unas muy curiosas con temática de Dumbo o los 7 enanos) también aparecerá del lado izquierdo, un recuadro donde se te indican las especificaciones de dicha tabla. Lógicamente, conforme avances en el juego, podrás adquirir nuevas y mejores tablas de skateboarding.

Así mismo, también puedes adquirir nuevos escenarios mediante avances en el juego, de hecho, la forma de habilitarlos es muy similar a la de juegos como Tony Hawk, donde necesitas cumplir ciertos objetivos en el menor tiempo posible, además de que en algunas partes de la escena, encontrarás al temible Pedro que tratará de derribarte de tu tabla, así que es mejor que lo hagas tu primero presionando el botón R cuando estés cerca de él para tirarlo de su tabla. Dispersos por todo el escenario hay varios ítems que tienes que coleccionar, como por ejemplo, unas pequeñas patinetas o logos del juego. Los escenarios, en su gran mayoría, cuentan con una extensa cantidad de terreno con obstáculos, rampas, pasamanos y demás objetos que te servirán para hacer maniobras espectaculares sobre tu tabla.

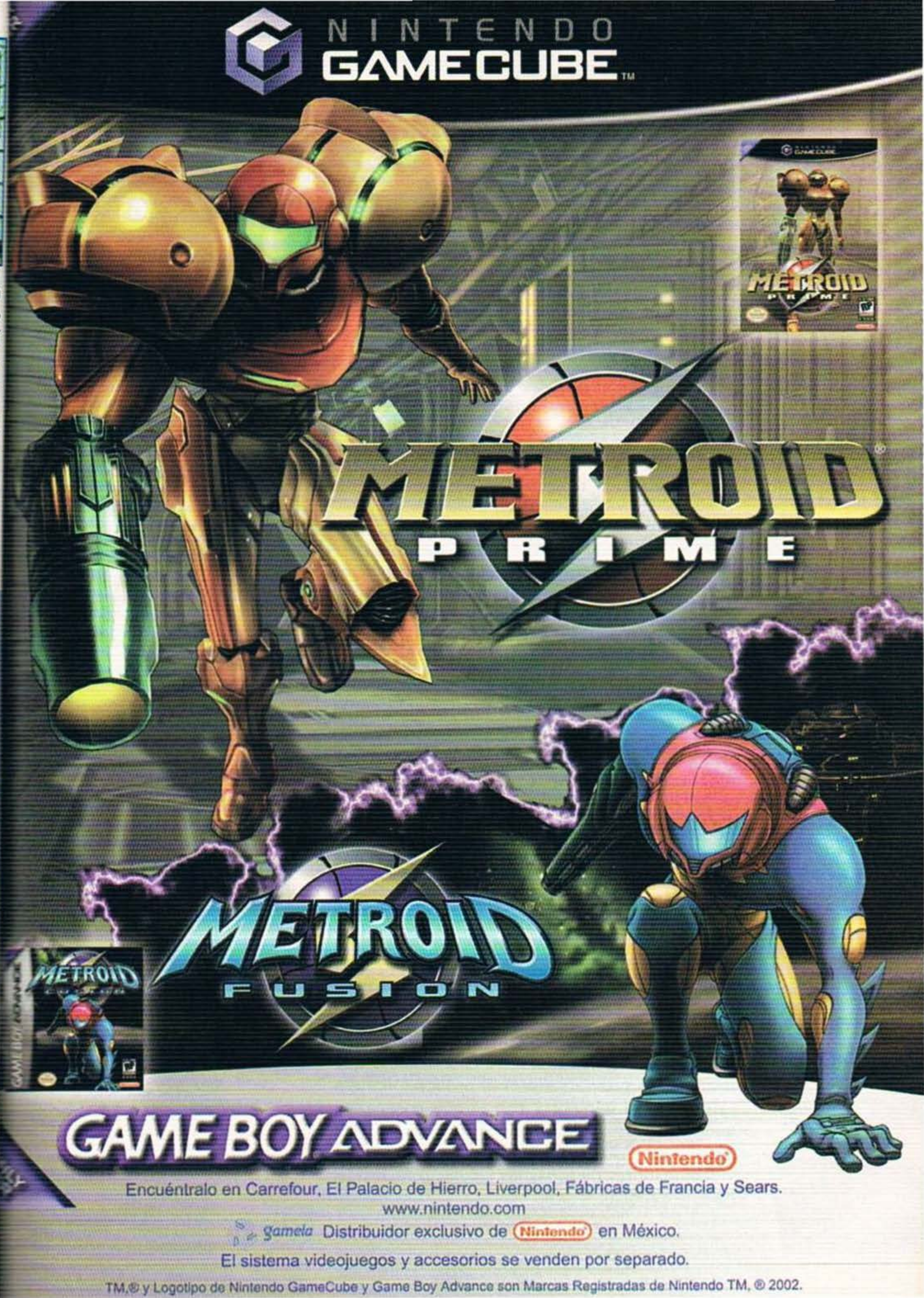
Ahora pasemos a otro punto del juego, donde sigue la cadena con respecto a los anteriores juegos de Disney All Star Sports y esto es: La Magia, bueno aquí no es tanto como Magia, sino como poderes especiales que te servirán para realizar mejores y más espectaculares jugadas de forma muy sencilla es decir, sólo necesitas hacer un semicírculo con el pad más los botones R y A.

Disney All Star Sport Skateboarding cuenta con una opción de tutorial donde te enseñarán varios trucos y técnicas para facilitarte el juego, como la funcionabilidad del control así como la explicación de cada botón en el juego y por supuesto, también te enseñan a ejecutar los movimientos especiales.



Por el lado gráfico, aquí en la redacción todos coincidimos en algo: La potenci gráfica del Game Boy Advance está siendo cada vez más aprovechada y l podemos notar con mayor facilidad en este juego, donde los personajes, as como los escenarios, están extremadamente detallados. Esto es debido a qu este juego, al igual que los demás de la serie Disney All Star Sport, son de lo títulos con mayor capacidad hasta el momento para el GBA, con 128 Mb Pero no sólo es en gráficos donde se aprovecha todo el potencial del juego sino que también disfrutarás de muy buenos fondos musicales y un excelent gameplay, que se ha destacado en todos los juegos de esta serie. La movilida es muy práctica, la forma de emplear cada uno de los botones también e sencilla, así que no tendrás problema alguno para realizar los excéntrico movimientos que son dignos de cualquier profesional del Skateboarding.

Disney All Star Sport Skateboarding es u título bastante interesante para todos lo videojugadores no importando su edad, y que como te mencionamos anteriormente, e tan sencillo el manejo del control, qu rápidamente te convertirás en todo un AS de Skateboarding. Lo único malo de este juego es que cuenta con muy pocos personaje (sólo cuatro), pero se compensa con l diversa galería de escenarios en los qu podrás probar tus habilidades. Por si fuer poco, este juego contiene batería propia par guardar tus avances y así no tengas que esta anotando extensos passwords. Por esto muchas cosas más, te recomendamos est título para tu Game Boy Advance.


NINTENDO
GAMECUBE
METROID
PRIME
METROID
FUSION
GAME BOY ADVANCE
Nintendo
Encuéntralo en Carrefour, El Palacio de Hierro, Liverpool, Fábricas de Francia y Sears.
www.nintendo.com
gamela Distribuidor exclusivo de Nintendo en México.
El sistema videojuegos y accesorios se venden por separado.
TM,® y Logotipo de Nintendo GameCube y Game Boy Advance son Marcas Registradas de Nintendo TM, ® 2002.

Previo





Prepárate para una gran e intensa oleada de deportes desde los tradicionales hasta los extremos con los personajes de Disney, que esta vez transmiten al aire desde la principal cadena de televisión (para ellos) que es la D.S.N. o mejor dicho la Disney Sports Network. Donde todos los espectadores y sobre todo los aficionados de hueso colorado, podrán vivir una forma distinta la emoción de su deporte favorito.



Compañía



Sistema



Jugadores

2 jugadores

Clasificación



Desarrollado por



Categoría

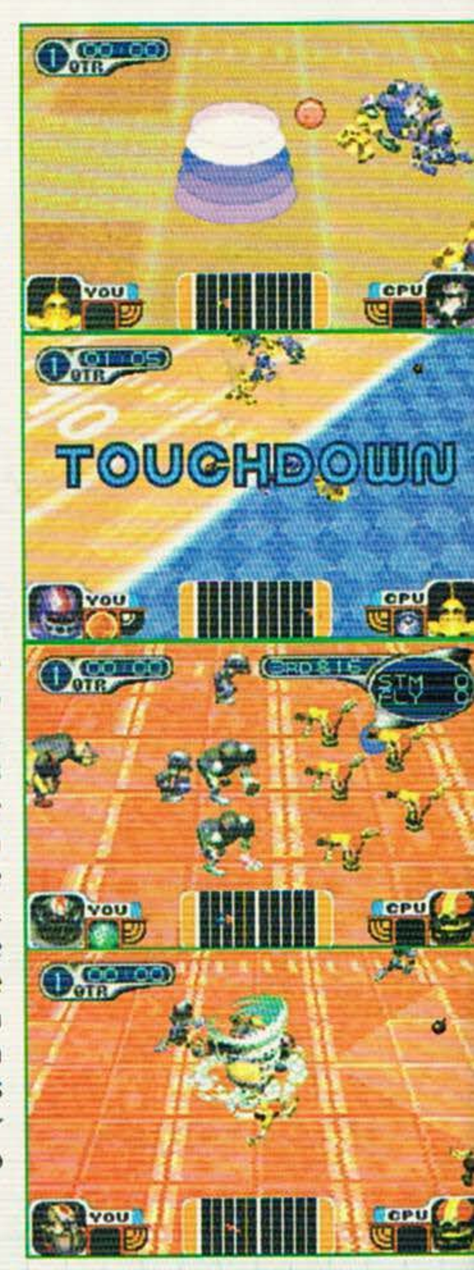
Deportes

Lanzamiento

Septiembre 2002

Pero bueno basta de rollos e iniciemos con lo que nos ha traído hasta este punto de este artículo que no es más que el gran juego Disney All Star Sports American Football, para tu Game Boy Advance. Si recuerdas, anteriormente te habíamos presentado un previo sobre la versión de Disney All Star Sports de futbol soccer y ahora, nos enfocaremos a la versión de futbol americano, donde todas las estrellas de Disney se han reunido para competir sanamente en las 100 yardas del campo de batalla.

Gráficamente Disney All Star Sports American Football, es uno de los juegos que más han sabido aprovechar las posibilidades del Game Boy Advance, no sólo por la integración de cortos videos para la presentación del juego, sino por toda la diversidad de detalles gráficos que le dan un aspecto visual tremendamente agradable al momento de jugarlo, y no es para menos, ya que es de los primeros juegos que alcanzan los 128 Mb. al lado de Golden Sun 2. Otro de los puntos impactantes de este título de Konami, es sin duda, el excelente trabajo que hicieron los programadores al proporcionarle a este juego el gameplay con el que cuenta, ya que con la facilidad con la que se controla a los personajes, este título podrá ser jugado por videojugadores de todas las edades conozcan o no este deporte.



LA MAGIA DEL FOOTBALL



Generalmente, cuando escuchamos algo que nos mencione sobre la Magia del futbol, lo relacionamos con la intensa adrenalina que mantiene a los espectadores pegados al monitor sin parpadear un solo ojo, pero aquí, esta palabra tiene otro significado, ya que al ser un título no profesional, es decir, que no tenga que ver nada con la NFL, pueden suceder ciertas cosas fuera de lo normal. Pues así es, en este juego, al igual que en el de Soccer, también podrás emplear ciertos trucos o mejor dicho Magia, ya sea para ganar terreno o bloquear algunos pases peligrosos de tu oponente.

De una manera más detallada te podemos decir, que hay 2 tipos de Magia, la que se puede usar a la ofensiva y la que se usará a la defensiva. Esta magia, la ubicarás fácilmente, ya que dentro del campo, habrá ciertas esferas que al recogerlas te darán la oportunidad de usarla. La Magia la ocupas fácilmente y la podrás utilizar en el momento que más creas conveniente al presionar los botones L y R simultáneamente.

Te recomendamos que cheques bien cada una de las Magias para que así, con mayor facilidad puedas saber en qué momento puedes sacarle más provecho. Por ejemplo, hay una Magia en especial que nos agradó mucho, ya que al momento que realizas una carrera, podrás transformarte en un Tornado, con lo que podrás quitarte de encima hasta el más grande refrigerador. Así mismo, está la típica Magia que detiene el tiempo para que con toda tranquilidad puedas correr libremente para anotar sin la presión de nadie. Estas magias son de Ofensiva, pero ¿qué hay a la Defensiva?, en este lado, por ejemplo, hay una muy interesante que hace que cuando tu oponente mande un pase que creas será de peligro, al utilizar la Magia podrás bloquear el pase para que sea incompleto (¡¿Qué no darían en la NFL por algo así?!).





Algo muy importante que no puede pasar desapercibido es lo siguiente: En este juego, se pensó hasta en los pequeñines, ya que como es comprensible, los niños no muy comúnmente están al tanto de qué tipo de jugadas son pases, o qué tipo de jugadas son carreras, o ¿cómo hago esto y el otro?... por ello, un detalle importante, es que en el menú donde se presenta el libro de jugadas de cada equipo, los jugadores podrán checar qué hace cada jugada, así que no te preocupes si no conoces ni un poco de futbol americano.



EN CONCLUSION

Este es el segundo de varios títulos de deportes por parte de Konami y con temática de Disney, primero, como te mencionamos antes, fue el de futbol soccer y ahora el americano. Este título, a diferencia de juegos como NFL BLITZ o MADDEN, es más chusco y fuera de lo normal, pero no por ello pierde la emoción de estar en la línea de golpeo del futbol americano. Además, en este juego se han incluido una gran cantidad de jugadas con las que podrás hacer movimientos que ni los más profesionales de la NFL podrían y si a esto le sumas la diversión de sacarle "canas verdes" a tu amigo cuando lo ataques con una Magia jugando en VS, podemos decir que será de lo más dinámico hasta el momento.



Seguramente para estas fechas ya viste la segunda cinta del niño mago, Harry Potter and the Chamber of Secrets. Pues ahora podrás vivr todas las emociones de la película en tu Game Cube en este juego basado directamente en la cinta del mismo nombre. Básicamente, este es un juego de aventuras en 3D muuuuuuuy al estilo de Zelda, con escenarios de gran tamaño y bastante detallados.





Lo más llamativo en este juego, son los extensos mundos dentro del mismo juego. Todos los lugares, casa, la escuela de Harry, los campos, etc., están bastante amplios y cuentan con gran infinidad de detalles y gráficas con muchos efectos dándole un toque muy realista. Lamentablemente, tanto Harry Potter como los demás personajes del juego no tienen el mismo acabado en cuanto a realismo se refiere; cada alumno, maestro y persona del juego se ve hasta un cierto punto más "caricaturizado" en relación con los ambientes bien cuidados del juego, así que en ocasiones, no encaja muy bien el personaje en la escena, se ven muy separados los dos elementos, el personaje y el escenario.

No obstante, los escenarios tienen muchos efectos visuales como reflejos, fuentes de luz y otros tantos detalles gráficamente llamativos. Harry, tiene muchos frames por segundo para hacer su movimiento más fluido y realista; así como muchas animaciones y secuencias para la realización de los hechizos y situaciones.



Como es de esperarse, Harry puede aprender muchos hechizos conforme vas progresando en el juego, los cuales deberás usar más adelante para ayudarte en tu misión y poder pasar algunos eventos. Esto es de lo más notable del juego, pues necesitarás combinar tu astucia con los hechizos y magias para poder pasar algunos acertijos y laberintos llenos de peligros y riesgos.

Los enemigos que encontrarás son variados y algunos son de gran tamaño para crear un buen ambiente y el reto del juego. Por desgracia, el control del juego es un tanto "común" y más aún con el gran parecido con los comandos de los ya clásicos Zeldas de N64 y por ende, también se parece un poco a Star Fox Adventures: Dinosaur Planet.

Al igual que en la película, la historia se lleva a cabo durante seis días y seis noches; por lo que en ocasiones deberás pasar ciertas escenas de día, al cuidado y supervisión de los maestros y en ocasiones deberás enfrentarte a los peligros de la noche en lugares fuera del alcance de las personas encargadas de tu seguridad.

También deberás pasar algunas escenas con la escoba voladora de Harry, así que deberás pulir tus habilidades para salir avante en esta empresa.



Harry Potter
and the chamber of secrets



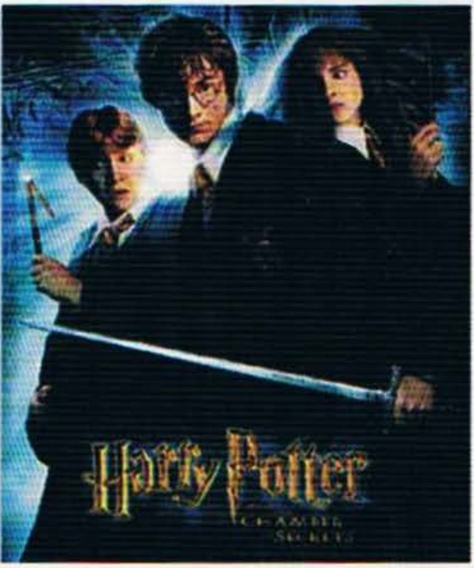
Harry Potter también llega al Game Boy Advance en un juego diferente al primero que salió basado en la cinta de Harry Potter and the Sorcerer's Stone. Aquí deberás jugar con vista de "tres cuartos/por arriba" muy parecido al estilo de un RPG o un juego de aventuras.

Las gráficas también están detalladas impresionantemente en este título, cada elemento en pantalla, así como los escenarios, están muy cuidados con gráficas muy padres. Al igual que en la versión de Game Cube, podrás jugar escenas en las que deberás usar tu fiel escoba voladora para conseguir ítems y enfrentar enemigos.

Para completar el juego, aquí encontrarás algunos minijuegos basados en algunos clásicos de Arcadia dándole mucha más variedad al juego. Y hablando de variedad, ya no tienes las mezclas de pócimas que aparecían en el primer juego; ahora se basa más en el uso de cartas para realizar hechizos y magias, ¿suena trillado no?



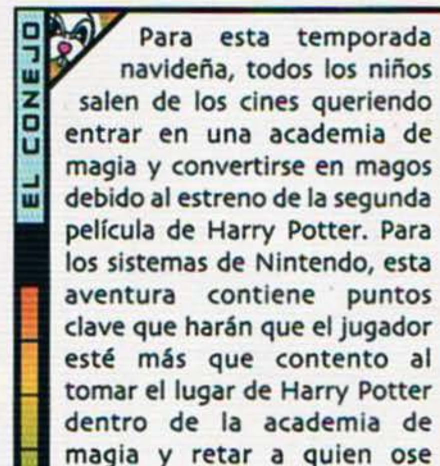
La versión portátil de Harry Potter and the Chamber of Secrets es buena, pero al igual que la de Game Cube, no es muy recomendable para videojugadores veteranos pues no encontrarán muchas cosas nuevas ni reto, pero si eres fan de este pequeño mago, chécalo.



RANKING

Harry Potter and the chamber of secrets

EL CONEJO — 4.0



Para esta temporada navideña, todos los niños salen de los cines queriendo entrar en una academia de magia y convertirse en magos debido al estreno de la segunda película de Harry Potter. Para los sistemas de Nintendo, esta aventura contiene puntos clave que harán que el jugador esté más que contento al tomar el lugar de Harry Potter dentro de la academia de magia y retar a quien ose ponerse en tu camino ya que cada que avances, obtendrás más magias para defenderte.

CROW — 3.0

No cabe duda que la popularidad del personaje que se inició en los libros infantiles ha crecido a tal extremo de contar con sus propios juegos. En sí, el juego no es muy prometedor que digamos; cuenta con buenas gráficas y respuesta de control sin embargo, el desarrollo de las historia es bastante lento. En cuanto a la versión de Advance, al no usar tanto derroche en gráficas, podemos decir que se preocuparon más por el concepto del juego, por lo que me pareció más interesante que el de GCN.

PANTEON — 4.0



A decir verdad, este es un título que no me llamó la atención. Visualmente está llamativo, pero si buscas un juego solamente por sus gráficas, mejor preferiría jugar Resident Evil. El estilo de juego no tampoco me gustó, pues técnicamente es otro juego en 3D como los que hace tiempo invadieron el N64. Lo único que le faltó es que tuvieras que conseguir 100 ítems para abrir nuevos mundos y obtener más ítems y así sucesivamente. Este es un juego que recomiendo sólo para fans.

¡¡¡GUAU!!! — BASTANTE BUENO — OK



YOSHI'S ISLAND

SUPER MARIO ADVANCE 3

Anteriormente te habíamos mencionado de este Super Hit, que nació primeramente para la consola de 16 Bit preferida de todo el mundo, ahora ha sido re-adaptado exclusivamente para el Game Boy Advance, con todas y cada una de las diferentes escenas que aparecieron en el juego original y adicionalmente nuevos escenarios exclusivos del GBA. Además, también se incluye como ya es una costumbre en los juegos de Super Mario Advance, una opción de juego multiplayer del original Mario Brothers.

Mucho tiempo antes de que los valientes hermanos Mario y Luigi combatieran a una gran variedad de Koopas, sucedió algo inesperado que iniciaría la primera aventura del baby Mario contra diversos enemigos como Lakitu y el terrible Baby Bowser. Todo se originó cuando Baby Bowser ordena a Lakitu secuestrar a los recién nacidos y traerlos a su presencia, pero algo ocurrió y Lakitu sólo pudo capturar a uno de ellos (Luigi). El otro bebé (Mario) cayó al vacío y por fortuna en su trayectoria estaba la isla de los Yoshi, el hogar placentero de todos los Yoshi, que al ver al pequeño Mario, deciden emprender una extensa aventura comunitaria para rescatar a Luigi, derrotar al malvado Baby Bowser y regresar a los pequeños finalmente con sus padres.

Antes de continuar con la descripción de cada uno de los 6 diferentes niveles, deja que te expliquemos un poco sobre algunas cosas interesantes para que así se te facilite más completar este juego.



BABY MARIO

Baby Mario regularmente estará sentado sobre la espalda de alguno de los Yoshi mientras cursas cualquiera de los escenarios en este juego. Si Yoshi es golpeado por un objeto o atacado por algún enemigo, Baby Mario flotará dentro de una burbuja. Cuando esto ocurre, tu cantidad de estrellas irá en descenso momento a momento hasta que Mario regrese a la espalda de Yoshi. Pero si se terminan tus estrellas o mejor dicho, el contador llega a cero, un grupo de Koopalings descenderán del cielo para llevarse a Mario. Para que esto no suceda y si te sientes presionado por el tiempo, te recomendamos que utilices un ítem para recuperar estrellas y no corras riesgos.

ITEMS

Siempre trata de buscar hasta en los lugares más recónditos de los escenarios, ya que hasta en los sitios menos inesperados los programadores de este juego han puesto una variedad de ítems que te ayudarán a completar el 100% de las escenas. Así mismo, dentro de cada nivel, podrás entrar a ciertos minijuegos donde podrás ganar algunos ítems adicionales. Dichos ítems, los puedes emplear en cualquier momento (excepto cuando compites contra un jefe de escena) para incrementar tus estrellas o la cantidad de huevos que lleves contigo. Habrá otros que te ayudarán a habilitar nuevos pasajes que te conducirán a partes específicas del nivel en el que te encuentres.

MAGNIFYING GLASS



Estos objetos son muy útiles cuando buscas de manera más fácil encontrar todas las monedas rojas de un nivel, ya que como sabes, todas las monedas están disfrazadas en color amarillo, inclusive las rojas, por lo que necesitas colectar cada una de las monedas para darte cuenta cuál es la roja. Esto lo evitas utilizando este ítem, que de manera sencilla desenmascara las monedas rojas para que sea más fácil la ubicación. Puedes emplear este ítem una vez por cada escena.

WATERMELONS



En este juego, hay 3 diferentes tipos de estos ítems y se diferencian por 3 colores (Azul, Verde y Rojo), cada una de estas frutas te sirve como arma contra los enemigos, es decir, la de color Azul te permite arrojar ráfagas gélidas para congelar a tus adversarios, las de color Verde te darán la oportunidad de arrojar semillas de sandía como si fuera una metralleta y por último, las de color Rojo, tienen la misma función que las azules, con la diferencia que en lugar de hielo arrojas fuego.

ANYTIME EGGS



Los Anytime Eggs, te ayudarán muchísimo cuando estés en una escena donde ya no puedas conseguir más huevos y tengas que derribar a un oponente o activar algún switch, ya que al activar este ítem, rápidamente se regenera todo tu stock de huevos al máximo. Procura traer por lo menos uno de estos ítems en tu equipo.

WINGED CLOUDS



A lo largo de tu aventura encontrarás una gran cantidad de elementos con figura de pequeñas nubes aladas y con un pequeño signo de interrogación de color verde, estos ítems, generalmente te proporcionarán algunas estrellas, monedas u otros secretos una vez que les hayas disparado. Puedes dispararle a las Winged Clouds con huevos o arrojándole algún enemigo.

EXTRA STARS



Las estrellas son fundamentales en este juego, de cierta manera son tomadas como el tiempo ya que como te mencionamos anteriormente, si Yoshi es golpeado, Mario flotará en la burbuja mientras tu contador de estrellas, que por cierto, cuenta con un máximo de 30, irá en descenso, así como si fuera un contador de tiempo, si se agota tu stock de estrellas, los Koopalings se llevan a Mario. Puedes conseguir estrellas extra dentro de las Winged Clouds.

POW BLOCKS

Los Pow Blocks son más que nada empleados para nockear a todos los enemigos que estén en la pantalla, transformándolos en estrellas, así que trata de utilizar los Pow Blocks cuando haya gran variedad de enemigos para que así puedas obtener la mayor cantidad de estrellas posibles.



TRANSFORMACIONES

Una vez que Yoshi encuentre una burbuja de transformación, tendrás la oportunidad de en uno de los 5 vehículos como: Submarino, Helicóptero, Automóvil, Tren e inclusive una excavadora. Cuando Yoshi se transforme en uno de estos vehículos, podrás acceder a zonas que normalmente parecen fuera de alcance. Si se termina el tiempo, serás regresado al punto de la tranformación, pero si llegas al final, estará un bloque con la imagen de Yoshi que te transformará de vuelta a la forma original.





OBTEN EL 100 %

Al final de cada misión, serás calificado de acuerdo al porcentaje que hayas completado, es decir, cuántas monedas rojas tengas en tu poder, cuántas flores encontraste y sobre todo con qué cantidad de estrellas llegaste al final del nivel. Cada vez que completes las 8 escenas de un nivel, no importando si lograste el 100% o no, se abrirá un nivel de bonus donde puedes participar en minijuegos para ganar ítems extra.

MONEDAS ROJAS Y AMARILLAS

En cada escenario hay gran cantidad de monedas, algunas están visibles en todo momento, sin embargo hay otras que están ocultas. Uno de los puntos importantes, es que las monedas rojas, que sólo hay 20 en cada nivel, se encuentran ocultas o más bien, camuflajeadas entre las amarillas así que debes ser muy precavido para encontrarlas o de plano utilizar un Magnifying Glass (Lupa) para verlas a simple vista. Por otro lado, si colectas 100 monedas amarillas ganarás una vida extra.

FLORES

5 son las flores que se encuentran ocultas en cada escenario. Para lograr un score perfecto, necesitas encontrarlas todas, lo difícil, es que no todas están a simple vista, así que debes checar muy a detalle los niveles de juego e incluso, checa en las Winged Clouds, que es donde comúnmente se ocultan estas flores. Cuando tomes la última flor de la escena, además de aumentar tu porcentaje, se agregará una vida extra.

STARS

Las estrellas agregan segundos a tu contador y además de eso, te sirven para lograr el 100% de la escena, siempre y cuando termines el nivel con las 30 estrellas. Te recomendamos siempre traer contigo en un menú de ítems, uno que otro ítem que te proporcione estrellas, ya sea un contenedor con 10 ó 20 estrellas para que puedas recuperarte en cuanto lo necesites. Recuerda antes de cruzar el aro final del nivel, siempre checar tu porcentaje.

CABAÑAS DE MINIJUEGOS

Con frecuencia encontrarás ciertas cabañas con una gran puerta y un gran cerrojo al centro, estos lugares no son más que construcciones donde puedes participar en diversos minijuegos, dependiendo del nivel en el que te encuentres. Para acceder a estos lugares, necesitas primero encontrar una llave para abrir el cerrojo y una vez que la tengas podrás participar en los minijuegos donde lógicamente si ganas, obtendrás ítems extra. Aquí compites contra un mini-bandido que tratará de ganarte a como dé lugar y sólo cuentas con un intento, así que trata de hacerlo lo mejor que puedas.





ESCENARIO 1





Dificultad: Fácil
Bonus por habilitar:
Flip Cards
Subjefe:
Burt the Bashful
Jefe de escenario:
Salvo Slime

Como se trata del inicio del juego, pues no tienes por qué preocuparte mucho por la dificultad en los niveles de este escenario, prácticamente los primeros son como un training o un tutorial para que conozcas las habilidades de tu personaje, así como las formas más comunes de atacar y defenderte de tus enemigos. Lógicamente, esto no quiere decir que no tengas que colectar el 100%, ya que como debes saber, todos las misiones en este juego cuentan con su respectivo porcentaje, es decir, con sus 20 monedas rojas, 5 flores y 30 estrellas por colectar.

Aquí es donde comienza la aventura en un mundo muy colorido y con detalles muy peculiares, siendo el único objetivo para la comunidad de Yoshi llevar a Mario al rescate de su hermano Luigi. La mayoría de los niveles en este escenario son normales o bajo tierra, con la excepción de un nivel que es en el cielo y 2 en castillos.

JEFES
BURT THE BASHFUL

Burt salta e impacta el suelo con su enorme cuerpo tratando de aplastar a Yoshi y dejarlo tan delgado como una hoja de papel. No te preocupes mucho por este tipo, ya que es sumamente fácil de derrotar, solamente recuerda que antes de entrar con algún jefe, checa que tengas lleno tu stock de huevos para combatirlo. Para ganarle a Burt, entra en un pequeño hueco que está al lado izquierdo de la pantalla y desde ahí utiliza la mira para lanzarle un huevo a Burt, procura esquivarlo cuando se acerque a ti. Si se te acaban los huevos, al centro de la pantalla está una planta que te repondrá al máximo tu stock. Después de unos cuantos impactos, Burt será derrotado.

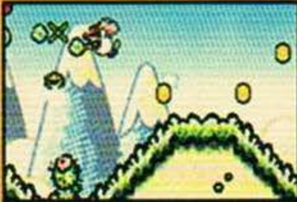
SALVO THE SLIME

Este es el jefe final del primer escenario, pero aún así es sumamente sencillo de derrotar. Lo que tienes que hacer es dispararle unos cuantos huevos directamente a su masa corporal para que se reduzca a pequeños pedazos, pero ten cuidado, ya que por cada impacto que le des, se formarán pequeños enemigos que aunque son sencillos de eliminar, podrían hacer que pierdas algunas estrellas. Si se te agotan los huevos, transforma a los pequeños enemigos en huevo para que consigas más municiones. Este enemigo quedará hecho polvo con tan sólo 4 impactos.





ESCENARIO 2





Dificultad: Intermedia
Bonus por habilitar:
Scratch and Match
Subjefe:
Bigger Boo
Jefe de escenario:
The Potted Ghost

Ahora que ya terminaste con el primer escenario y por consiguiente aprendiste las técnicas básicas de Yoshi contra sus enemigos, es tiempo de que te enfrentes a retos mayores, por lo que ahora, en este escenario las cosas son más complicadas (sólo un poco).

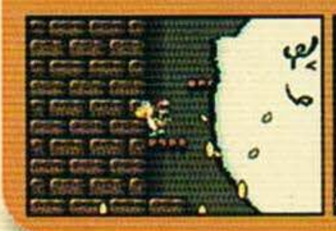
A diferencia del primer escenario, los niveles aquí serán dominados por amplias extensiones de terreno plano. Uno de los puntos importantes en este escenario, es que en cierta parte del juego, hay algunas áreas donde solamente Super Star Mario puede acceder, así que cuando veas una estrella de color amarillo en movimiento, tómala para transformarte en Super Star Mario y así puedas caminar por lugares insospechados, esto es por tiempo limitado, así que trata de buscar más estrellas para extender tu tiempo hasta que consigas todo los elementos disponibles en la modalidad Super Star.

JEFES
BIGGER BOO

Si te sorprendieron los pequeños Boo que aparecen en los niveles normales, deja que llegues al Subjefe de esta escena, él es un enorme Boo, con el que debes combatir para continuar tu aventura. Para ganarle, necesitas combinar, rapidez y certeza, ya que es bastante hábil para evadir tus impactos. Como simple recomendación, trata de disparar los huevos contra la pared para que así, mediante un rebote, impacten al Boo. Si se agota tu stock de huevos, aprovecha a los murciélagos que están por ahí y transfórmalos en más huevos para atacar al Bigger Boo.

ROGGER THE POTTED GHOST

Es tiempo de enfrentar a un temible enemigo (satíricamente hablando) que se encuentra escondido nada más y nada menos que en una vasija de cerámica. A este espeluznante enemigo no podrás vencerlo utilizando los ataques comunes, por lo que tendrás que apoyarte en técnicas más rudimentarias, o mejor dicho, trata de empujar la vasija hacia el extremo opuesto al tuyo, mientras realizas esto, habrá un par de Shy Guys que opondrán resistencia, pero sigue en tu camino y consigue derribarlos uno a uno llevándolos a la orilla del lado derecho. Cuida que no seas golpeado por las flamas azules mientras empujas la vasija y no te preocupes por las embestidas del fantasma, ya que no te causarán daño alguno. Una vez que la hayas derribado ganarás la batalla.





ESCENARIO 3



Dificultad: Intermedia
Bonus por habilitar:
Drawing Lots
Subjefe:
Prince Froggy
Jefe de escenario:
Navel Piranha



Conforme Yoshi y el pequeño Mario se adentran en los lugares más profundos de la isla, entrarán a zonas de selva donde nuevos enemigos y peligros los esperan. El escenario 3, es el primero en tener una temática propia enfocada a la jungla, acondicionada con gran variedad de changos, caníbales y alguno que otro monstruo. Aquí tendrás que poner a prueba tus habilidades en ciertos puzzles antes de completar el nivel al 100%.

No te confíes de los changos, ya que a pesar de su aspecto inofensivo, tratarán de hacerte la vida imposible arrojándote semillas de sandía desde la copa de los árboles. Otro de los retos que se te presentan, son los Nep-Emut, una especie de monstruo gelatina de color azul, al que tendrás que dispararle justo dentro de la boca para que te deje libre el camino.

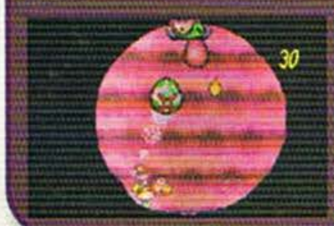
JEFES

PRINCE FROGGY

Alguna vez escuché de una ballena que se tragó a un anciano y a un muñeco de madera, pero ahora la historia es diferente. En este encuentro, Kamek decide transformar a una inofensiva rana en tu próximo advesario a derrotar, quien no duda ni un segundo en tragarte de un solo bocado. Así que ahora estás dentro del estómago de Froggy, por lo que tendrás que darle a este anfibio una buena razón para expulsarte de su estómago. Primero que nada, trata de evadir sus ácidos estomacales y en cuanto veas a un Shy Guy, transfórmalo en un huevo gigante y dispara justo en la campañilla de Froggy, después de algunos impactos, Froggy se deshará de ti de una forma muy pero muy natural.

NAVAL PIRANHA

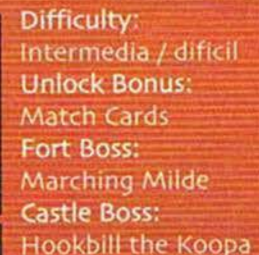
La planta carnívora clásica en los juegos de Mario es el jefe final de este escenario. En esta ocasión, no podrás atacar directamente a la planta, debido a que su único punto débil se encuentra bajo un puente que tus disparos no pueden penetrar. Tomando en cuenta lo anterior, lo que puedes hacer es disparar contra la pared en un ángulo que permita que el huevo rebote en contra de la planta y vaya golpeando el agua hasta que se impacte en el punto débil de la planta. Una vez que hayas logrado golpearla, la planta hará una embestida hacia ti, sólo salta sobre su cabeza y continúa la técnica hasta eliminarla.





ESCENARIO 4

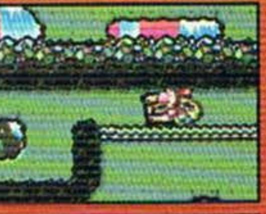




Difficulty:
Intermedia / difícil
Unlock Bonus:
Match Cards
Fort Boss:
Marching Milde
Castle Boss:
Hookbill the Koopa









Deja la selva un paso atrás y continúa por el cuarto escenario. Aquí, los niveles son muy variados al igual que los enemigos a los que te tendrás que enfrentar, por ejemplo, los clásicos ladrones que en un descuido se llevarán a Mario disminuyendo tu cantidad de estrellas. Uno de los enemigos característicos de este nivel son los Chomp, quienes harán que corras a toda velocidad antes de que sus filosos dientes te atrapen. Recuerda siempre traer ítems extra en tu contenedor antes de entrar a cada nivel si es que quieres juntar el 100% con mayor facilidad.

JEFES

MARCHING MILDE

En cuanto veas a este jefe, podrás pensar dos cosas: 1.- Es un pariente de Kirby que por razones desconocidas entró al mundo de Mario. 2.- Es una especie de Pokémon no muy bien evolucionado. Sin embargo, cualquiera que fuera la opción, lo que interesa es cómo eliminar a este enemigo lo antes posible y claro, sin perder estrellas. En sí, es muy fácil, sólo salta sobre su cabeza y realiza un Stomp presionando el botón A y el pad hacia abajo, con esto, el enemigo se irá dividiendo en 2 partes cada vez más pequeñas, hasta que las últimas puedas comerlas y transformarlas en huevo para así eliminar a este sujeto.

HOOKBILL THE KOOPA

No cabe duda que este es de los jefes que más nos gustaron aquí en la redacción. Hookbill, es un Koopa que Kamek transforma en un gigante para eliminarte. Pero bueno, no Hookbill no deja de ser una simple tortuga vulnerable, así que usemos la lógica para derrotarla. Primero dispara justo a su cabeza 3 veces, notarás que por cada impacto, Hookbill se irá inclinando hacia atrás, ya que lo hayas golpeado 3 veces, ve hacia él y haz un Stomp sobre su pecho, sigue esta técnica unas cuantas veces para eliminarlo. Si se te agotan los huevos, sólo salta sobre la cabeza de Hookbill para conseguir más.





ESCENARIO 5






Difficulty:
Intermedia / difícil
Unlock Bonus:
Wheel of fortune
Fort Boss:
Sluggy the Unshaven
Castle Boss:
Raphael the Raven

Este es el penúltimo escenario del juego y para que veas que no todo en Yoshi's Island es tropical, aquí entrarás en las partes altas de las montañas de la isla, donde las temperaturas son más bajas y abunda la nieve y por consiguiente, también los enemigos serán adecuados al clima, por ejemplo los Bumpties, Dr. Freezegoods y claro, uno que otro pingüino. Uno de los detalles extra de este nivel, es una de las misiones que es sobre una especie de tabla de nieve.

JEFES

SLUGGY THE UNSHAVEN

Si pensabas que las gelatinas no tenían corazón, esta es una buena oportunidad para que cheques un ejemplar que sí tiene corazón. Sluggy es un enorme enemigo con similitud a una gelatina con un corazón al centro de su cuerpo. La forma para derrotarla es dispararle justo al corazón, su masa corporal detendrá un poco los disparos, así que necesitarás disparar continuamente hasta impactar al corazón. Si se te agotan las municiones, hay una planta del lado izquierdo que te proporcionará más.

RAPHAEL THE RAVEN

Yoshi tendrá que recorrer la luna para combatir con Raph, este curioso cuervo quien es el jefe final de este escenario. Aquí sólo puedes moverte con respecto a la circunferencia de la luna hacia la izquierda o derecha. Notarás que hay un par de troncos, así que lo que tienes que hacer aquí, es saltar para evadir los ataques de Raphael y presionar los troncos justo cuando Raphael esté en el lado opuesto. Después de 3 impactos este enemigo será derrotado. Con este enemigo no necesitas utilizar huevos para dañarlo, así que no te preocupes si entras con él sin armamento, ya que sólo lo podrás dañar al golpearlo con el tronco.




ESCENARIO 6




Difficulty: Difícil
Unlock Bonus:
Slot Machine
Fort Boss:
Tap-Tap the Red Nose
Castle Boss:
Baby Bowser, King Bowser

La última escena y la hora de la verdad entre Yoshi y Bowser. En este escenario, los panoramas coloridos y soleados han tomado otro matiz, llenando de tonos más oscuros a cada paso que Yoshi se acerca con el temible Bowser. Este último escenario, es hogar de muchos enemigos nuevos así que procura tener de todos los tipos de items en tu contenedor para ocuparlos en cuanto los necesites, de preferencia:Watermelon (Fire, ice), Stars y Anytime Eggs.

JEFES

TAP-TAP THE RED NOSE

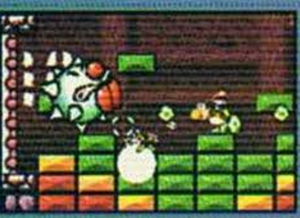
Dispara tus huevos sobre los rectángulos coloridos que están en la parte baja, aquí jugarás algo así como ARKANOID, pero más moderno, así que trata de hacer un hueco entre los bloques para que en cuanto tu oponente camine por ahí, caiga sobre la lava hacia su derrota. Los bloques verdes se destruyen con un solo impacto, pero los amarillos y rojos tardan más.

BABY BOWSER

Si Mario y Luigi son bebés, por qué no poner a Bowser en su faceta infantil. Este enemigo es muy sencillo de vencer. Una vez que inicie la batalla, procura moverte con velocidad, ya que Bowser saltará, hará un Stomp y al caer, creará unas olas que podrán impactarte, así que imítalo para vencerlo. En cuanto él haga su ataque, salta cerca de él y haz un Stomp para que la ola que tú generes, sea la que le cause daño.

KING BOWSER

Ahora sí, llegó el momento de la verdad, donde te enfrentarás al jefe de jefes pero.... te hacen falta huevos para vencerlo (en el buen sentido de la palabra). Así que espera unos instantes y los huevos aparecerán sostenidos por un globo. Ahora sí, con municiones, activa tu mira y calcula la distancia para que tu disparo llegue a Bowser. Basta con 7 tiros para que derrotes a Bowser, pero ten cuidado, ya que si dejas que se acerque mucho a ti te arrojará fuera del camino.





EL CONEJO EN EL PAÍS DE LAS MARAVILLAS

Por:
Fco. Javier Chávez "Conejo"

Bienvenido nuevamente a mi guarida, sé que es diciembre y que se supone que debería de tomar un tema relacionado con estas fechas, pero la verdad es que el juego que analicé el mes pasado es muy bueno, por lo que decidí pasarlo a este mes en vez de aguantarlo para otra ocasión, así que sin más preámbulos, veamos lo que el gran Famicom y Namco hicieron juntos por el año de 1989 de nombre "Splatterhouse: Wanpaku Graffiti"





En el año de 1988, Namco lanzó en las arcadias un título que conmocionó el mercado de nombre Splatterhouse, ya que utilizaba muy bien los elementos grotescos y sanguinarios de producciones hollywoodescas característicos de los 80's. Pero lo más sorprendente es que para el Famicom, Namco hizo un excelente trabajo ya que es el primer juego de esta serie que llegara a un sistema casero, pero de una forma bastante original ya que todos los personajes tomaron proporciones Super Deformers, haciéndolo un juego un tanto infantil, pero no por eso perdió el toque mágico que hiciera del original de arcadia todo un fenómeno.

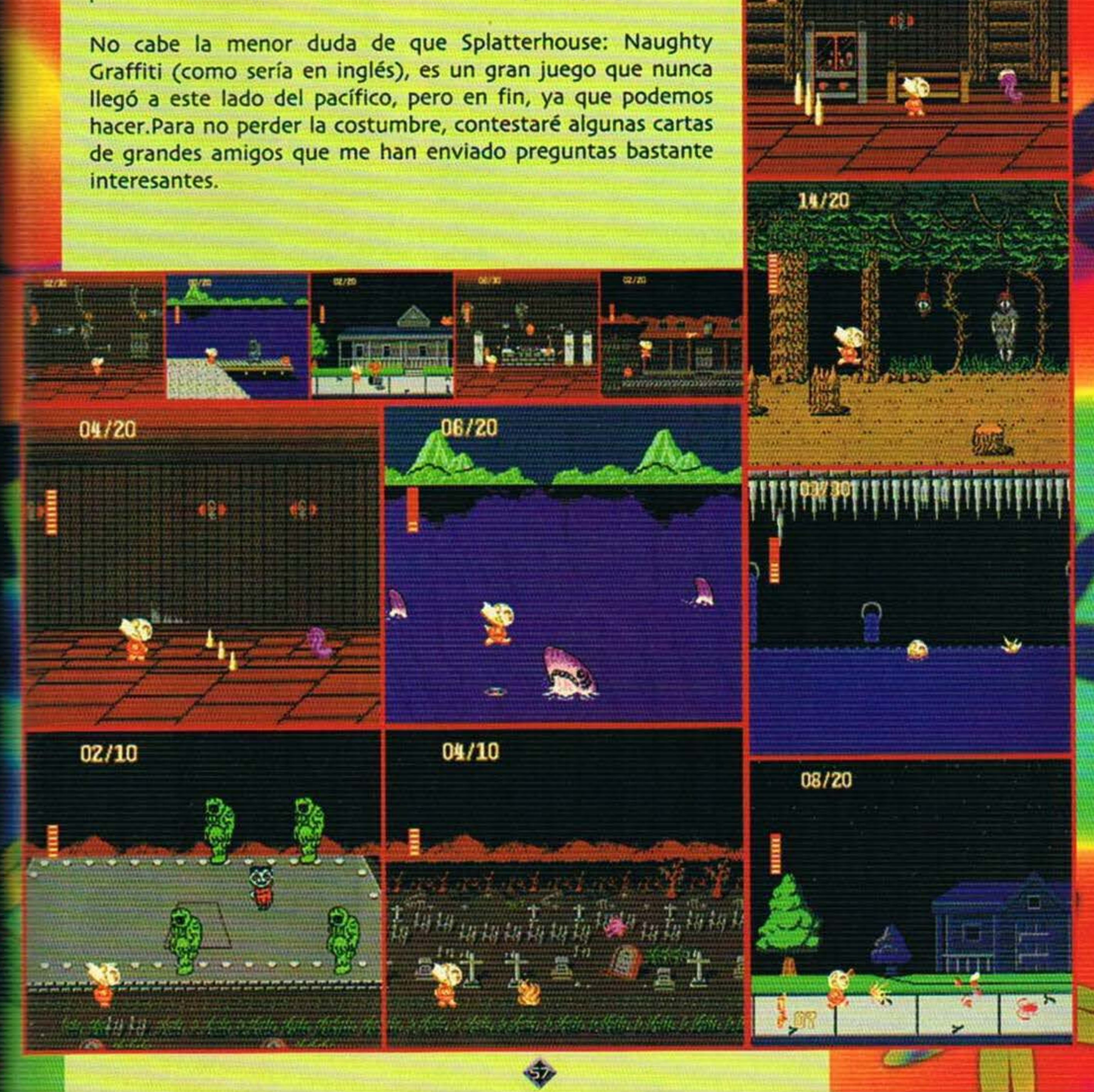
En esta historia, Rick está muerto y Jennifer se encuentra frente a su tumba cuando un rayo cae repentinamente y revive, pero también sale de su tumba una gran calabaza para llevarse a la bella Jennifer. Rick sale de su tumba con la Máscara del Terror puesta y preparado para liberar a su amada de las garras de la gran calabaza.



Todos los puntos del juego están muy bien trabajados, incluso al utilizar gráficos un tanto infantiles, supieron aprovechar cada detalle para darle una gran ambientación; incluso los enemigos son muy adecuados para el tipo de gráficas, como por ejemplo el vampiro disco que es en realidad el primer subjefe y lógicamente cuenta con escenarios como cementerios y casas embrujadas.

El control es bastante sencillo, ya que el Famicom solamente contaba con dos botones y para un título de acción de dos dimensiones con un scroll lateral, era más que suficiente para mantenerte pegado al juego. Además de esto, la opción de contar con algunas variaciones dentro de los niveles como puertas a otros cuartos, dándole otro enfoque al juego.

No cabe la menor duda de que Splatterhouse: Naughty Graffiti (como sería en inglés), es un gran juego que nunca llegó a este lado del pacífico, pero en fin, ya que podemos hacer.Para no perder la costumbre, contestaré algunas cartas de grandes amigos que me han enviado preguntas bastante interesantes.



Qué hay de nuevo Conejo: Es la primera vez que te escribo y espero que me respondas estas preguntas. Por qué en S.S.B.M. cuando seleccionas el idioma japonés en la colección de "Trophies", sale una consola distinta en el lugar del NES ¿Acaso es una consola que no salió a la venta en América? Por favor contéstame. Me gusta mucho tu sección y a ver si algún día nos pasas algo de Dragon Ball.

Jesús Emmanuel
Correo Electrónico.



Lo que ves en su lugar no es otro más que el Famicom, que en nuestro continente conocimos como NES o Nintendo Entertainment System o NES, así que no tienes de qué preocuparte. Por otra parte, Dragon Ball no es una de mis sagas favoritas además de que mi sección no se concreta en el anime, sin embargo, haré todo lo posible para que de menos puedan ver algunos detalles de los juegos de Dragon Ball Z que salieron para el Super Famicom.



Qué onda mi Conejo, el tema de tu sección me encanta, ya que es muy interesante. Quisiera pedirte que por favor me digas si salió un Zelda para el N64 DD, ya que en una entrevista con Shigeru Miyamoto que leí, comentaba que cuando acabó el Ocarina of Time, se puso a trabajar en otra historia que sería para este accesorio. Bueno, me despido. Y si no pones mi carta, al menos contesta mi pregunta. Atentamente:

DARKNESS
Correo Electrónico



Así es, al terminar el juego de Ocarina of Time, Miyamoto y su equipo comenzaron a desarrollar el juego que posteriormente se conocería como Majora's Mask. Inicialmente se pensaba producir para el Nintendo 64 Disk Drive, ya que se usaba la misma base del juego, sin embargo, al utilizar otros mapas así como otros elementos como las transformaciones que lógicamente cambiaban mucho el control de Link, se decidió que un cartucho independiente sería lo mejor.



Eso es todo por este mes, espero que hayan disfrutado tanto como yo todo este año. Como propósito de año nuevo tengo varias cosas en las que entran juegos como Dragon Ball Z (que ya lo mencioné), así como un análisis de los accesorios para los anteriores sistemas de Nintendo que nunca llegaron a nuestro territorio.
Por mi parte es todo, espero contar con tu apoyo y cartas a la dirección de nuestra redacción así como correos electrónicos a "conejo@nintendo.com.mx".
Me despido no sin antes desearte una Feliz Navidad y un próspero Año Nuevo. Nos leemos en el 2003.







Mario Party es una serie que ha gustado mucho no por ser una gran historia con intriga y suspenso; sino por ser uno de los juegos más divertidos y recomendables para jugar entre cuates. Desde la primera versión para el N64, hemos podido disfrutar de muchos tableros muy padres llenos de minijuegos muy divertidos, pero ahora, en el Game Cube, las cosas se ven y se juegan mejor que nunca, así que vamos a darte unos Tips básicos para que todos puedan jugarlo y disfrutarlo como este gran título se merece.



Mario Party 4 cuenta con varios modos de juego en los que podrás divertirte a lo grande en compañía de tus amigos, familiares y demás conocidos. Estos son los modos que podrás encontrar en este estupendo título, pero recuerda que mientras más juegues, más elementos y sorpresas podrás encontrar para hacer mucho más interesante tu juego. Ojo, que no se te olvide salvar tus avances en tu Memory Card.

Party Mode

En este modo debes competir contra cuatro jugadores para conseguir el mayor número de estrellas posibles. Debes tomar en cuenta que puedes elegir si quieren jugar en equipos, cada quien para sí mismo o tres contra uno.



Story Mode

Este modo es solamente para un jugador, pero no deja de ser muy entretenido. Aquí podrás obtener regalos de parte de los anfitriones de cada tablero. ¡Recuerda salvar en tu Memory Card!



Mini-Game Mode



Aquí puedes jugar todos los minijuegos que hayas obtenido en los modos anteriores. Además de crear una lista de minijuegos para poder jugar más tarde. Este es un buen modo si quieres competir en los minijuegos sin tener que pasar todo el tablero, ideal para un encuentro rápido.





Option Room

Aquí podrás cambiar algunas características del juego y configurar la vibración, la música, etc.



Present Room

Si ya has conseguido algunos regalos en el Stroy Mode, en este lugar puedes verlos y saber qué hacer con ellos.



Extra Room

Por si fuera poco, en este cuart podrás jugar algunos minijuego que no aparecen en ningún otr lugar del juego. Es un modo al qu definitivamente querrás entrar.



Espacios

Los espacios son lo más básico en este juego y es lo que determina el tipo de minijuego al que se deberán enfrentar los participantes. Aquí están los diferentes espacios con su descripción.



Espacios Azules



Estos son los más comunes del juego. Cuando caes en ellos, obtienes tres monedas y si ya tienes algún Hidden Block, puede aparecer aquí.

Espacios Rojos



Son similares a los azules, pero aquí pierdes tres monedas.

Espacios de Eventos



Cuando caes en estos espacios, alguno de los eventos del tablero ocurrirán, pueden ser buenos o malos.

Espacios de Warp



Cuando caes en estos espacios, aparecerá una ruleta con las efigies de los otros 3 participantes. Tu personaje será transportado al espacio en el que esté el personaje que señale la ruleta.

Espacios de Hongo



Si llegas a caer en estos espacios verde aparecerán dos cajas, una grande y u pequeña. Debes seleccionar cualquiera pa obtener ya sea, un Mega o un Mini Mushroon

Espacios de Batalla



Cuando caes es este espacio, se iniciará minijuego de batalla. Todos los jugadores deb contribuir con el número de monedas q decida la ruleta, las cuales serán para el q gane dicho minijuego.

Espacios de Bowser



Si llegas a caer en este espacio ro aparecerá Koopa Kind y te obligará jugar uno de los minijuegos de Bowser.

Espacios de Fortuna



Si caes en este espacio, podrás jugar un round Reversal of Fortune. En el que en un rápi intento en el pinball se decide quién obtie ítems, quién los pierde y de qué ítems se tra así que las probabilidades son bastantes.



Ítems

Cada jugador puede cargar hasta tres ítems para usarlos durante el juego. Recuerda que debes seleccionar el ítem antes de tirar el dado, al principio de tu turno.

Mini Mushroom



Este curiosos ítem te hace más pequeño y te permite pasar debajo de los tubos y llegar a otros caminos a los que normalmente no podrías; claro que esto te da la desventaja de que el dado se limita a los números del 1 al 5.

Mega Mushroom



Al contrario del Mini Mushroom, este ítem te convierte en un gigante y te da la oportunidad de tirar dos veces el dado, obtendiendo más pasos. Si llegas a pasar por encima de algún jugador, lo aplastarás quitándole 10 monedas, pero el lado malo es que perderás todo tipo de eventos que pases en este estado, incluyendo estrellas.

Super Mini Mushroom



Seguramente ya te lo imaginarás, este ítem te hace todavía más pequeño y te permite pasar por debajo de las puertas, obviamente el dado se limita de 1 a 5, pero ahora tienes la oportunidad de tirar dos veces.

Super Mega Mushroom



Si no te contentaste con el poder del Mega Mushroom, espera a que este ítem te haga más grande, puedas tirar tres veces el dado y le quites sus diez monedas a los jugadores que se te pongan enfrente; aunque claro, seguirás perdiendo todos los eventos del juego.

Mini-Mega Hammer



Con este ítem podrás hacer a algún participante al azar (menos a ti) más grande o pequeño causando algún tipo de irremediable tragedia.

Warp Pipe



Este sí que es un ítem que le da un giro a las cosas. Cuando lo usas, intercambiarás tu lugar con el de otro jugador elegido al azar.

Sparky Sticker



Una pequeña trampa que puedes dejar en el espacio en el que te encuentres. El objetivo es que le quita cualquier efecto de algún tipo de Mushroom y diez monedas al jugador que pase por este espacio. Cruel ¿no lo crees?

Gaddlighth



Este es un ítem bastante útil par protegerte de los malignos Boos qu andan en busca de tus monedas estrellas. Cuando te haya servido pa repeler algún ataque de est fantasmas, la Gaddlight desaparecer

Chomp Call



¿Quieres más cruedad? Pues espera a que estés cerca de la estrella y alguien use este ítem para cambiarla de lugar. Ojo, no se vale llorar ni golpear en la vida real ¿eh?

Bowser Suit



Este es uno de los ítems favoritos d la redacción. Con este útil traje d Bowser podrás quitarle treint monedas a cada víctima que s atraviese en tu camino. Procu usarlo en el momento preciso pa que le saques el mayor provecho.

Boo's Crystal Ball



Con este ítem podrás llamar a un Boo para que robe monedas o estrellas a alguno de tus oponentes, pero debes recordar quién trae alguna Gaddlight para evitarte un disgusto.

Genie Lamp



Usa este ítem para llamar al Genio d la Lámpara, quien te llevará s escalas a donde se encuentra estrella para que la puedas comprar

Item Bag



Esta bolsa contiene varios ítems, si la compras cuando no tienes ninguno, obtendrás los tres, pero si ya tienes tres ítems, no podrás comprarla. Los ítems que obtendrás son sorpresa.

Swap Card



Con este otro ítem también pued cambiar el curso del juego. El poder d la Swap Card es que te permi intercambiar tus ítems con los de ot participante, el cual será elegido azar.

Tableros

Estos son los tableros del juego, recuerda que te recomendamos que si es la primera vez que juegas Mario Party, inicies con los de menor dificultad y vayas aumentando de nivel mientras vayas adquiriendo más habilidad.

Toad's Midway Madness

Dificultad: ★

Toad construyó este tablero parecido a un parque de diversiones. Las tazas de café que se encuentran en el tablero te moverán a una dirección diferente cada vez que llegues a ellas. Además de todo, el Roller Coaster te permitirá recorrer una gran distancia y mientras tanto, obtener monedas.



Goomba's Greedy Gala

Dificultad: ★★



Debido a que los Goombas adoran los juegos de azar y son todos unos taúres, este tablero tiene toda la imagen de un casino. Si llegas a detenerte en una marca de estrella, podrás elegir hacia qué dirección quieres moverte y obtener veinte monedas. Claro que esto está determinado por la ruleta que se encuentra en medio del tablero, así que es cosa de suerte que puedas obtener las monedas y tu dirección para continuar tu juego.

Shy Guy's Jungle Jam

Dificultad: ★



Este tablero es toda una aventura por la jungla, pero no esperes ver a Tarzán, sino al chistoso Shy Guy, quien diseñó este tablero. Usa la balsa para que puedas llegar a otras partes del tablero y obtener ventajas o desventajas. Si llegas con la estatua de Shy Guy, podrás elegir entre una de las respuestas que te da, si eliges la correcta, bien por ti; pero si te equivocas, provocarás su furia y sufrirás las consecuencias.

Boo's Haunted Bash

Dificultad: ★★

No podía faltar el clásico toque tenebroso y en Mario Party 4 podemos gozar de este escabroso tablero por cortesía de los Boos. Debes tener mucho cuidado con las sorpresas de este tablero, especialmente con el puente de los Boo rojos, el cual puede hacerte pasar una mala jugada y que ya no sepas para dónde ibas en realidad. Cuando los Boos rojos desaparezcan, podrás subirte a un misterioso tren hecho de ataúdes, llevándote a los jugadores que se encuentren contigo. Seguramente es el tren que toma el Panteón para irse a su casa.



Koopa's Seaside Soiree

Dificultad: ★★

¡No sólo puedes gozar de playas, sol y mucha agua en Super Mario Sunshine! En este tablero podrás hacerlo y a la vez, divertirte montando delfines en este paraíso lleno de sorpresas. Cuando pases por la marca de Koopa cercana a lo más alto del tablero, te pedirá invertir cinco monedas en su magnífico "Koopa Kabana". Lo malo es que si llegas a caer en el Espacio de Evento frente al hotel, deberás igualar el número de monedas que todos han invertido en el hotel, ¡así que pronto comprenderás el precio de este paradisíaco lugar!



Hasta aquí llegamos con estos Tips para este entretenido y estupendo juego de Nintendo. Esperamos que te sean de gran utilidad para que puedas disfrutar más de este excelente título que nos ha tenido jugando por un buen rato. Obviamente, te recomendamos que lo juegues entre cuates para que la cosa esté pareja, pues casi siempre que hay uno o más personajes controlados por el CPU, les cargan carrilla a ellos. Ahora sí, ¿qué estás esperando? ¡Tira el dado!



el ojo del cuervo

Por: Crow

Con todo lo que hemos visto recientemente en la industria del videojuego, es tiempo de voltear a ver a uno de los clásicos que transformó el estilo de los juegos en las Arcadias. De hecho, mucha gente dice que las secuelas son malas y que nunca superan al original, sin embargo en esta ocasión no aplica. Por lo que en el Ojo del Cuervo hablaremos sobre: STREET FIGHTER II, una secuela que superó a su anterior drásticamente.

SF II, llegó para quedarse, no sólo por su estilo de juego sino por toda la afición que causó desde su lanzamiento. En 1991, que fue cuando se distribuyó en las salas de arcadia, no había un sólo jugador que no haya quedado impactado por el concepto que ofrecia Street Figher 2, asi mismo, muchos no conocian el primer Street Fighter que fue lanzado en 1987, donde aparecían por primera vez Ryu y Ken, estudiantes de Shotokan Karate quienes se disponian a entrar en un torneo para ver "quien es el mejor Street Fighter". En este juego, también se explica la cicatriz de Sagat, el principal enemigo a vencer en el torneo. Sagat es derrotado por Ryu quien corta su pecho con un poderoso Sho-ryu-ken.



STREET FIGHTER II

THE WORLD WARRIORS

8 fueron los peleadores con los que podías participar en este combate: Ryu, Ken, Chun-Li, Blanca, Dhalsim, Guile, E. Honda y Zangief. Sin embargo, debido al éxito de este juego, en ese mismo año, se lanzó la versión Champion Edition, donde ya podías seleccionar a los jefes: Vega, Balrog, Sagat y por supuesto al tan aclamado M. Bison. Al salir estas versiones al mercado, el juego contaba con una popularidad extrema que no muy comúnmente se podía ver en las salas de arcadias, tanto así, que tiempo después, este juego sería lanzado exitosamente para el Super Nintendo y Game Boy.



En el SNES, todo resultó como se esperaba, el juego fue adaptado a la perfección y contiene toda la esencia original, sin embargo, para la versión de Game Boy, no hubo tanta suerte, al menos a mí, me pareció un poco desbalanceada en los valores asi como no tan bueno el tipo de súper saltos que hacías que no te daban mucha oportunidad de controlar los ataques aéreos de tu personaje.



Ya en el año 1994 se dio una nueva versión de este juego que lleva por nombre Street Fighter II: The New Challengers, en este juego, se incluyeron nuevos personajes para darle más frescura al juego y ellos fueron Dee Jay, T. Hawk (que dicen que es de México, aunque más bien parece un indio Cherokee), Cammy y Fei Long. Con esto, se tenía más variedad al seleccionar personajes. Este juego, también fue transladado al SNES y vaya que se convirtió en uno de los favoritos por la gran adaptación que hizo Capcom de este título de arcadia a la versión portátil.

Con lo anterior pudimos ver un breve resumen de lo que fue el SF II en videojuego, ahora veremos otro punto muy importante:, las series animadas y películas. Street Fighter II, dio origen a una película en Live Action, una totalmente animada y algunas series de televisión de entre las que destaca la serie: Street Fighter II: V.

STREET FIGHTER: The Ultimate Battle (1994)

Esta cinta fue escrita y dirigida por Steven E. de Souza, quien cuenta con otros trabajos como: The Flintstons (1994) y Beverly Hills Cop 3 (1994), en ambas como escritor. La película se basa en SF II y narra una historia que no se apega mucho que digamos a lo que el juego nos ha mostrado, y ha sido catalogada no sólo por los críticos, sino por la gran mayoría de fanáticos de la serie como la peor película de videojuegos en Live Action que se ha hecho hasta la fecha y qué podría esperarse si no se contó con un buen presupuesto y sobre todo no se le daba el valor a los personajes como era debido.





Sin embargo, con todo lo bueno o malo que tiene esta producción, hay que darle crédito a la caracterización de Andrew Bryniarski (Zangief), pero los demás.... bueno, son algo cuestionables, es decir, ¿A quién se le ocurrió poner a Jean Claude Van Damme como Guile o a Raul Julia como M. Bison (era mejor interpretando a Homero en los Locos Adams)? Los demás, pasaron desapercibidos excepto Cammy, quien aunque muchos no lo recuerden o no se hayan fijado, es nada más y nada menos que Kylie Minogue, si, la rubia que hace poco causara sensación con la canción "Can´t get u out of my head". Desgraciadamente, muchos de los fanáticos de SF, nos esperábamos mucho más para la película, pero no siempre se tiene lo que se quiere. Poco tiempo después, salió para arcadia un juego sobre esta película, que a pesar de que es una de las peores versiones de SF, cuenta con los rostros reales de los actores del filme.

STREET FIGHTER II: THE ANIMATED MOVIE (1995)



Bison, el líder de una organización terrorista internacional llamada Shadowlaw, por años, se ha dado a la tarea de buscar a los mejores peleadores del mundo, fijando su objetivo en Ryu, un peleador viajero quien desde la infacia practicaba artes marciales con Ken Masters, pero al no conseguir respuesta de Ryu, Bison intentará usar a Ken, mientras que el Coronel Guile hace equipo con Chun Li para tratar de detener a Bison.

Los verdaderos fanáticos conocen esa versión animada que, a difrencia de la Seuza, relata una historia mucho más y mejor planeada, con detalles que obviamente se integran más con los elementos del juego. No es por nada, pero el director, Gisaburu Sungii, cuidó todo a la perfección para no defraudar a ninguno de los fans tanto de SF como del anime y manga en general.









STREET FIGHTER II: V (1995)

También dirigida por Gisaburu Sungii, esta serie animada creada básicamente para la televisión, cuenta con 29 capítulos de acción continua donde se libran batallas que dejarían con la boca abierta a cualquier fan de la serie, por ejemplo, en la última batalla Ryu y Ken se enfrentan a Bison en un combate espectacular que involucra diversos movimientos marciales con efectos especiales. El trazo y diseño de los personajes difiere un poco de los de la película pero conservan la línea general de Street Fighter.









De hecho, esta serie, se está distribuyendo ahora en VHS y DVD, en los DVD, viene dividido en 4 episodios con 7 capítulos cada uno, excepto el #4 que incluye 8 capítulos. Por cierto, la "V" en el título es por Victory

Hemos llegado al final de la edición de este mes del "ojo del Cuervo", espero que lo antes escrito haya sido de tu agrado y, recuerda que para cualquier duda, comentario, sugerencia, queja y demás puedes mandarme un E-Mail a: crow@nintendo.com.mx. ¡Hasta la próxima!



El control de los **profesionales.**

Por:
SPOT

Tal vez has escuchado hablar de la "conectividad" de los productos de Nintendo o has leído en nuestra revista acerca de los nuevos accesorios para el Nintendo GameCube o el Game Boy Advance, pero aún así tienes algunas dudas al respecto. Por lo mismo, hoy me he dado a la tarea de hacer una recopilación de todo lo que Nintendo nos tiene preparado y qué beneficio tendremos los jugadores con esto.

Juegos en línea, hoy en día son toda una realidad

A pesar de que hace algunos meses veíamos distante el hecho de poder jugar en línea con otros jugadores de diferentes países en un juego de consola, sin necesidad de estar configurando demasiados menús, parecía imposible; pero ahora, Nintendo nos da los adaptadores de red, tanto Módem como Broadband Adaptor, para hacer este sueño realidad.



Al parecer, Sega está muy interesado en todas las características especiales de Nintendo ya que ellos han desarrollado el primero de estos juegos que ahora ya lo podemos encontrar en las tiendas; claro, me refiero a Phantasy Star Online. Aún así, hay mucha gente que no sabe cómo es que se conecta el Nintendo GameCube a la red mundial, ya que solamente se han conectado por medio de una computadora, así que vamos a hacer un pequeño resumen para todos ellos. Para empezar veamos la diferencia entre un Módem y un Broadband Adaptor; el Módem es la herramienta para conectar el GCN a la red mundial por medio de una línea telefónica, así al comenzar el juego, aparecerán algunos menús para configurar tu acceso como "número telefónico que te proporciona el servicio de Internet, nombre de usuario y contraseña". La otra opción para conectarte es el Broadband Adaptor, el cual está configurado para trabajar en redes Broadband o de banda ancha, ampliando la cantidad de información que se recibe y envía.

¿Qué es esto? Lo más común en nuestro país es tener un contrato de servicio de Internet a través de una línea telefónica, así que el Módem es el accesorio que necesitas; mientras que en algunas grandes ciudades, ya hay compañías que están ofreciendo el servicio de Broadband bastante eficiente, así que si cuentas con un contrato de banda ancha, no dudes ni un segundo que el Broadband Adaptor es para ti.
Algo que tienes que tomar en cuenta antes de comprar cualquiera de estos dos accesorios es saber si la compañía con la que tienes contrato de internet o con la que pienses hacerlo cuenta con PPP (Point-to-Point Protocol), para así asegurar tu conexión por medio del Nintendo GameCube.

¿Qué conviene más? ¿Conectarse por línea telefónica o por banda ancha?

Lógicamente la transferencia de datos de banda ancha o Broadband es muchísimo mejor que la conexión por línea telefónica o módem, sin embargo la diferencia a la hora de pagar es igual de abismal. En la actualidad, los programadores están trabajando para que la transferencia de datos entre el Nintendo GameCube y el servidor central de la compañía que desarrolla el juego sea mínima, haciendo que el juego se desenvuelva con soltura aún en las peores condiciones, por lo que el módem es suficiente para jugar en línea; sin embargo, hay ocasiones en que los servidores de las compañías que proporcionan el servicio por módem se saturan y la transferencia de datos cae dramáticamente, haciendo que el juego no se ejecute correctamente o se pierda la conexión. El servicio de Broadband es caro, pero igual de enrome es el compromiso de las compañías que proporcionan este servicio para asegurarte que nunca tendrás problema alguno con tu conexión, dejando muy bajas las probabilidades de que tu juego se vea interrumpido.
Estas son las opciones, ahora a ti te toca escoger la que más te acomode.

¿Qué beneficios ofrece la Conetividad entre ambos sistemas?

De esto ya hemos hablado bastante, sin embargo, no está por demás detallarlo un poco más. La interacción que se maneja entre ambas consolas es una gran ventaja que dependerá de los diseñadores y programadores para darle un extra a los jugadores que tengan la posibilidad de conectar ambos sistemas. Hasta el momento muy pocos juegos utilizan esta ventaja, sin embargo el futuro parece ser muy prometedor para esta conectividad.



Sonic Team, uno de los equipos de Sega, está muy emocionado con esta conectividad, de hecho, el director, Yuji Naka, ha hecho grandes cosas desde Sonic Adventure 2 Battle hasta Phantasy Star Online Episode I & II, ya que al suscribirse para jugar el juego en línea, el jugador podrá descargar pequeños juegos al Game Boy Advance y llevarlos consigo a donde quiera. Al parecer, cada mes habrá nuevos juegos para mantener al jugador ocupado. Nintendo también ha hecho su parte, al brindarte extras como lo hizo con los juegos de Metroid, se ha ganado la confianza del público, ya que al terminar cualquiera de los dos juegos y conectarlos, podrás intercambiar los trajes de ambos Samus. Otro de los títulos que llegan a mi mente es Animal Crossing, ya que al descargar pequeños programas a la memoria interna del Game Boy Advance, podrás crear tus propios dibujos en cualquier parte y después subirlos al GCN para colocarlos donde quieras, esto por mencionar una de sus cualidades.

Nintendo cuenta con toda la experiencia para hacer juegos creativos e innovadores que definitivamente cautivan a cualquier jugador sin importar su edad o sexo, haciendo de esta compañía la mejor en esta rama del entretenimiento.




NINTENDO
GAMECUBE
SUPER MARIO SUNSHINE
Encuéntralo en Carrefour, El Palacio de Hierro, Fábricas de Francia, Liverpool y Sears.
www.nintendo.com
gamela Distribuidor exclusivo de Nintendo en México.
El sistema , video juegos y accesorios se venden por separado.
© Nintendo 2002 TM, ® y logo de Nintendo GameCube son Marcas Registradas de Nintendo.



El mes pasado te dimos varios consejos básicos para comenzar el juego. Ahora te tenemos preparadas unas técnicas para sacarle el mayor provecho a tu pueblo y ser el más popular de los habitantes.

El trabajo duro es fundamental

A pesar de que es un juego, el dinero o los Bells son fundamentales para hacer varias cosas, así que veremos los trabajos más provechosos. Para empezar, sacudir los árboles en busca de bolsas de Bells es la forma más fácil de obtener dinero sin necesidad de algún utensilio, pero siempre corres el riesgo de ser picado por una abeja. Otras de las cosas que encontrarás en los árboles son frutas que te las puedes comer o guardar para venderlas.

Al mover los árboles, también obtendrás algunos muebles y cosas nuevas para tu casa y así mejorar tu forma de vida.

La pala es tu mejor amiga

Has escuchado alguna vez de historias en donde piratas entierran sus tesoros, pues en Animal Crossing, cada día aparecerá un área brillante en donde podrás desenterrar 1,000 Bells, así que si cuentas con la pala y algo de tiempo para revistar todo el mapa, esta bolsa de dinero te estará esperando. Por si fuera poco, al excavar en las "X" en el suelo, encontrarás desde fósiles, hasta las decoraciones más extrañas, así que lo mejor es que cada vez que veas estas "X", saca tu pala para descubrir lo que hay debajo de ella.

Cada día una de las piedras del pueblo tiene mucho dinero, lo que tienes que hacer es golpear cada una de ellas con la pala y cuando una se ponga roja y arroje una bolsa de Bells, continúa golpeándola con la pala para seguir sacando monedas antes de que se le quite lo rojo. Si eres lo suficientemente rápido, podrás obtener más de 3,300 Bells cada día.

Ser recolector no tiene nada de malo

Otra de las actividades que son provechosas y que no requieren de ningún tipo de herramienta es la recolección. Para empezar, recolecta las joyas que te proporciona la madre naturaleza al ir a la playa y levantar todos los caracoles, conchas y corales que te encuentres para ayudarte a pagar tus deudas y así sobrevivir por un buen tiempo o para completar para alguna herramienta.

Ocasionalmente en el basurero del pueblo encuentras buenas cosas como ropa, muebles y muchos cosas más que puedes vender por un precio bastante bueno o incluso utilizarlas en tu casa, ya que nunca se ven si fueron usadas.

Los insectos tienen más valor de lo que crees

Al comprar tu red para insectos, te abrirás un mundo de opciones tanto para completar tu colección de estos como brindarle al museo toda una experiencia al donar los insectos para una buena causa e incluso venderlos por un precio razonable. La mejor forma de atrapar cualquier insecto es caminando lentamente hacia él y en cuanto lo tengas dentro del rango de dos o tres pasos, lanza la red para capturar el espécimen.

A pesar de que los insectos se rigen por la época del año, hay muchos escondidos en todas partes, por ejemplo, hay unos que salen de las piedras cuando las golpeas con la pala mientras que otros salen de los árboles cuando los mueves, como las abejas que en verdad son muy valiosas.

Mercaderes ambulantes

A parte de Tom, algunas veces llega a aparecer en el pueblo un zorro que viaja por todo el mundo vendiendo muebles raros. Antes de que llegue, te mandará una carta para notificarte la fecha de su llegada, ya que solo estará en el pueblo un par de días, así que lo mejor será que veas su mercancía antes de que se vaya. Como su tienda no se ve en el mapa del pueblo, lo mejor será que lo busques el día que señale.

Feng Shui y sus beneficios

Como lo comentamos en el mes anterior, hay una Academia de la Vivienda Feliz (Happy Room Academy o HRA) que evaluará el interior de tu casa. Lo más conveniente es que decores tu casa con un solo tema de piso, paredes y muebles para ganar muchos premios, pero al inicio del juego esto es imposible, debido a que tu catálogo de todo lo antes mencionado es muy pequeño, y para haberlo logrado tendrías que haber comprado o encontrado toda una serie de muebles, piso y tapices. Para empezar, puedes utilizar la estrategia del Feng-Shui y obtener buenos puntos. Esto consiste en colocar muebles de determinado color en el interior de tu casa, por lo que tendrás que dividir el interior en cuatro triángulos y usar la siguiente combinación: En el triángulo superior, van los muebles de color naranja o café; en el triángulo derecho los de color rojo; en el área inferior los muebles de color verde y en el triángulo izquierdo los de color amarillo.

En fechas importantes, habrá acontecimientos especiales en donde podrás obtener trofeos o adornos para tu casa; es importante que los utilices para decorar el interior de tu vivienda ya que te dan muchos puntos en la calificación que te da la HRA.



Nuevamente se nos ha terminado el espacio, pero el siguiente mes seguiremos dándote algunas estrategias para el gran universo virtual de Animal Crossing, así que no te separes de nosotros. No olvides jugar Animal Crossing en Navidad y Año Nuevo, tendrás muchas sorpresas y te divertirás con tus amigos virtuales, así que Feliz Navidad y Próspero 2003.

La pesca es la actividad más redituable

A pesar de que se oye simple, la pesca es la actividad más precisa de todas, ya que lo primero que tienes que hacer es acercarte a tu presa caminando porque si corres, el pez se sumergirá. Cuando estés cerca, arroja el anzuelo cerca de su frente para que lo vea y comience a jugar con él; si el pez está en una posición incómoda, lanza el anzuelo un poco lejos de él y utiliza la corriente para que el anzuelo se le aproxime y así lo pueda ver. El pez comienza por mover un poco el anzuelo, pero no tienes que hacer nada hasta que el pez lo muerda, que es cuando saltan algunas gotas de agua; en ese momento presiona el botón de acción (el A) y obtendrás tu recompensa. Si te tardas demasiado o si lo haces antes de tiempo, el pez huirá de ti.

En los días lluviosos, los peces más raros salen a jugar, así que si está lloviendo y tienes a la mano tu caña de pescar, no dudes ni un segundo en acercarte a los ríos y lagos para conseguir buenos ejemplares y así completar tu colección y regalarlos al museo o venderlos a muy buen precio.

Tom Nook siempre te da los mejores precios

El buen Tom siempre estará muy al pendiente de tus necesidades, tanto para comprar todo lo que no necesites o ampliar tu casa. Lo más importante es que conforme vayas haciendo tu casa más grande, Tom también ampliará su tienda para brindarte una mayor variedad de productos y beneficios. No cabe duda de que amigos así no son fáciles de encontrar, aún en los videojuegos.

Cada día Tom tiene nuevos muebles para ti, así que si quieres decorar tu casa con los mejores muebles, pisos y tapices, lo mejor es que diariamente cheques lo que Tom te ofrece.



Centro de ENTRENAMIENTO

Hola a todos, de nuevo su amigo Panteón está de vuelta en esta sección que ha tenido muy buena respuesta. Antes que nada, les agradezco a todos por sus mails, cartas, comentarios, flores y quejas; así que mi deber es responderles de la mejor manera y ayudarlos en todas sus dudas, empecemos pues, a entrenar en este mes tan especial.

Hola. Mi nombre es Roberto Carlos, y sí soy uno de los afortunados a los cuales le regalaste un CELEBI y como no es posible dejar de preguntar pues ahí te van unas preguntas que no me han dejado dormir y aunque parezca extraño, de tus respuestas depende mi futuro como entrenador Pokémon.

1. Tengo la versión Crystal (que acabo de comprar y no la he empezado) y la amarilla, roja y azul, lógicamente la versión amarilla es la completa, tengo los 151 Pokémon y necesito saber si de estas versiones; la amarilla por ejemplo, puedo pasar mis Pokémon a la Crystal.
2. Teniendo la versión Crystal, y puliendo al máximo mis habilidades de entrenador, puedo obtener todos los Pokémon (teniendo en cuenta claro, que...pase mis 151 Pokémon de la versión amarilla y claro... que gracias a ti tengo a CELEBI.
3. Los famosos perros como Entei y los otros dos, así como Lugia y Ho Oh, al tener mi versión Crystal los puedo capturar o necesito otras versiones. Gracias y espero me contestes. Hasta la próxima.

RC

Hola Roberto; fíjate que puedes pasar sin problema cualquier Pokémon de las versiones anteriores a tu versión Crystal. Solamente no podrías pasar un Pokémon de la versión Crystal (Hoot Hoot por ejemplo) a una versión anterior como la Red, Blue y Yellow o bien, un Pokémon común entre versiones (como Rattata) que haya aprendido una habilidad nueva (como Whirlpool). En cuanto a tu segunda pregunta, no puedes obtener a todos los Pokémon con la versión Crystal solamente, aún pasando a los de la amarilla. Debes conseguir algunos exclusivos de las Gold y Silver, para ello debes intercambiar con alguien que tenga dichas versiones. A los Pokémon legendarios los puedes obtener sin ningún problema en tu versión Crystal, obviamente pasando a Articuno, Zapdos y Moltres de tu versión Yellow.

Estimado compayito; te felicito por tu nueva sección, pensaste en entrenadores como yo. Este e-mail es para preguntarte algo. En internet vi que existe una enfermedad que le da a los Pokémon conocida como el Pokérus, leí que no te perjudica, al contrario, cuando después de 5 días desaparece, le sube al doble las hablidades al Pokémon infectado, a lo mejor tú sabes ¿Cómo hago para que mis Pokémon obtengan el virus?

Manuel Alejandro Tonatiuh Acosta Monroy

Muchas gracias por las flores, me da mucho gusto que les haya parecido buena esta sección pues la pensamos en todos los entrenadores. Mira, el Pokérus es una especie de Gripe que les da a los Pokémon, es muy rara y la obtienes en un pequeñísimo porcentaje de probabilidad después de pelear y más que nada, al pelear o capturar algún Pokémon infectado. Hay algunos lugares en donde es más probable que aparezcan Pokémon infectados, pero no es algo seguro. Cuando un Pokémon tiene el Pokérus, puede contagiar a los demás que estén con él, ya sea en el equipo o en alguna caja. Después de un tiempo (el cual depende de cuánto uses al Pokémon), el virus desaparece por completo de él y queda "vacunado", puedes saber que está vacunado por un pequeño punto negro que aparece sobre la línea de su HP; una vez que un Pokémon se cure del virus, no podrá contraerlo otra vez.



Ahora bien, los Pokémon que tienen el virus suben de nivel en su Status mientras lo tengan y además, ganan más experiencia por las batallas. Pero cuando se curan, pierden estos atributos.

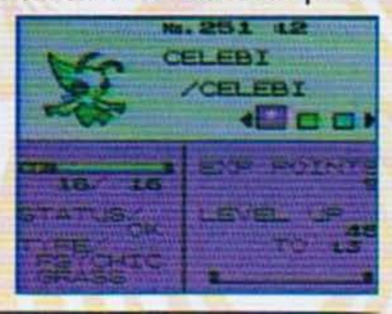
Hola Panteón ¿Cómo estás? Espero que bien. Mi nombre es Miguel Agustín Bustamante Lara, soy de Guadalajara y te tengo unas preguntas sobre lo de MEW#151 y CELEBI#251.

1.-¿Dónde están las oficinas de CLUB NINTENDO, hay una en Guadalajara?
2.-Si no es así, ¿Qué puedo hacer para obtenerlos, ya que todos los amigos que tengo no los tienen?
3.-¿Tengo que tener una revista por cartucho o por Pokémon?
4.-¿Qué tipo de Pokémon es CELEBI?
5.-¿Cómo obtuviste tu a MEW Y CELEBI?
6.-¿Te gustan los juegos de ROLL?

OK creo que son todas mis dudas, espero que contestes todas y pronto porfa, también quiero aprovechar para ver si puedes hablar de Demon's Crest en tu próxima sección y me gustaría tener una batalla Pokémon contigo algún día, gracias de antemano, se despide un amigo de Guadalajara

Miguel Agustín alias COOLER

Hola Miguel, a ver, vamos por partes:
1. Nosotros estamos en Hamburgo No. 12 Col. Juárez y no hay oficinas de Club Nintendo en otro lugar fuera del D.F.
2. Sigue leyendo.
3. Con una revista amparas un cartucho, es decir, si traes Gold, Silver o Crystal, obtienes a Mew y a Celebi, si traes las versiones Red, Blue o Yellow solamente podemos darte a Mew pues Celebi no puede ser transferido a estas versiones.
4. Es Psychic y Grass.
5. Magia.
6. Muy poco, prefiero un buen RPG.
Y sí, efectivamente voy a hablar de este estupendo juego de Capcom, pero más adelante. Ahora sí, aprovecho tu carta para decirles a todos los videojugadores del interior de la república que me han hecho favor de escribirme solicitándome que reparta a estos dos Pokémon en sus ciudades que en la redacción estamos trabajando en una solución para poder ir a repartir a estos dos raros ejemplares. Así que no por favor no se desesperen, próximamente les tendremos noticias.



Panteon:
La razón de mi mensaje es que me dijeras cuál de todas las versiones de Pokémon es la mejor o la que más me conviene, ya que yo no soy muy afecto a este tipo de juegos; pero últimamente me he sentido muy atraido a este fenómeno Pokémon. Si puedes contestarme por vía E-mail o contestándome a través de la revista; espero que esta vez sí me contesten porque ya van demasiados mails que mando y ninguno me lo responden.

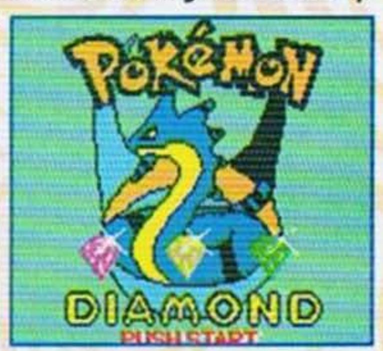
David Morales

Muy bien David, bienvenido al divertidísimo y muy entretenido mundo de Pokémon. Pues no te podría decir cuál es mejor pues todos son buenos, pero te recomendaría mucho que iniciaras con una de las versiones Red, Blue o la Yellow (preferentemente la Yellow pues está más completa), para familiarizarte con el concepto y después te pases a una de las versiones Gold, Silver o Crystal (de nueva cuenta, la Crystal está más completa). Después podrías checar los excelentes títulos basados en el fenómeno Pokémon como el Pokémon Traiding Card Game, Pokémon Puzzle League Challenge y Pokémon Pinball, entre otros. Por cierto, te recomiendo que si puedes, cheques el Pokémon Stadium para que puedas usar tus Pokémon que entrenas en tus versiones en batallas en 3D.

Hola Panteón, tu nueva sección me gustó mucho y... bueno vamos al grano. Tengo algunas preguntas ¿Qué otras versiones existen en el continente aparte de las ya conocidas; roja, azul, amarilla, oro, plata y cristal? Esta pregunta te la hago ya que hace poco en un lugar con artículos de Nintendo ¡no oficiales! vi dos versiones que no había escuchado mencionar. La otra pregunta es: ¿estas versiones son compatibles con las otras? y ¿qué elementos distintos tienen a las otras? Bueno espero que aclares mis dudas y ojala sigan siendo la mejor revista del mundo.

Ivan Palma Aguilar

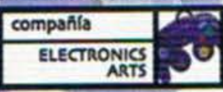
A ver Iván, fuera de nuestro continente existe la versión Green (Verde), que fue la primera en Japón, junto con la Red, después salió la Blue allá. Fuera de esta versión, hemos visto con tristeza que los piratas lanzaron diferentes versiones bastante malas de los juegos originales de Pokémon. Sabemos que algunas de las versiones piratas incluyen tanto los colores normales, como unas con nombres distintos como Diamante, Jade, Esmeralda, etc. La mayoría de estas versiones son una copia adulterada de las originales, con textos cambiados, caracteres raros e inclusive algunas son copias de las versiones Europeas en español, por lo que son más llamativas para los videojugadores que no dominan el Inglés. También hay cartuchos nefastos que contienen varios juegos en uno, entre ellos, algunas versiones de Pokémon. Y por último, hay algunos que son meramente un juego distinto o parecido, pero con el nombre de Pokémon. Lo que nosotros sabemos, es que estas versiones son extremadamente malas y perjudican a nuestro mercado, haciendo más difícil que nos lleguen buenos títulos. Además de esto, estos cartuchos no cuentan con los estándares de calidad y raramente funcionan bien, una de las características más comunes es que la batería, siendo de mala calidad, no dura casi nada o pierde los avances continuamente. También se da el caso de que no puedan intercambiarse los Pokémon de estas versiones con un cartucho original. Por esta y mil razones más, te exhortamos a que compres únicamente el producto original con tus distribuidores autorizados; de esta manera, gozarás de un artículo de calidad y de la seguridad que la garantía te otorga.

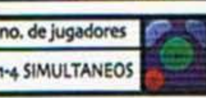


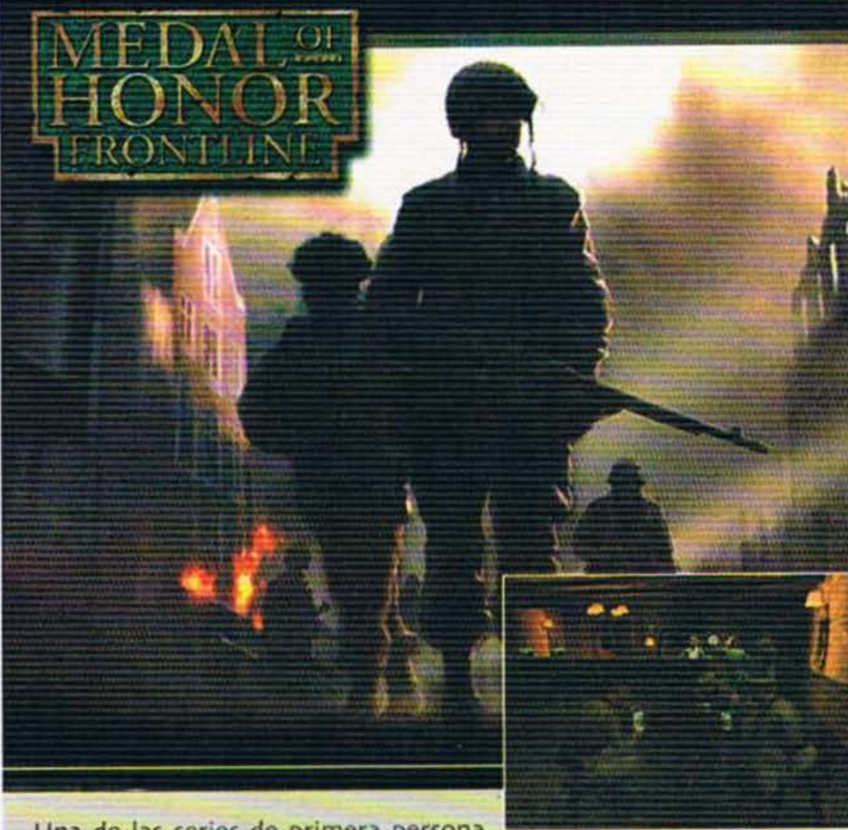
Bueno, me despido por ahora y espero que les haya gustado esta segunda emisión de esta sección que por lo visto, tiene para rato. Recuerda, puedes escribirme por correo a Hamburgo #12 1er Piso Col. Juárez y por mail a: panteon@nintendo.com.mx con el Subject (o Asunto) Centro de Entrenamiento. Ahora sí, ¡hasta la próxima!



compañía: ELECTRONICS ARTS	memoria: MINI DVD
clasificación: TEEN	categoría: FPS DISPAROS 1a PERSONA
desarrollador: ELECTRONICS ARTS	no. de jugadores: 1-4 SIMULTANEOS







Una de las series de primera persona que más ha impactado en la industria de los videojuegos, lógicamente cuenta con una historia envolvente basada en hechos históricos que ocurrieran en Europa, para ser precisos, durante la Segunda Guerra Mundial, dándole el nombre de "Medal of Honor". El primer juego fue lanzado para PC en donde se ganó el respeto de todos aquellos que osaron enfrentar a los nazis en este épico juego. Ahora la versión "Frontline" llega al Nintendo GameCube con más detalles y una acción mucho más fluida.

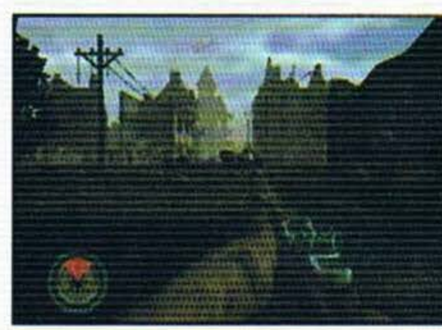
La historia de Medal of Honor: Frontline toma lugar en el mismísimo día en el que las tropas aliadas entran en Europa para detener la amenaza nazi, el Día D. Tomando conceptualmente la entrada del juego en comparación de la película Rescatando al Soldado Ryan. Electronic Arts, tiene gran experiencia con elementos de suspenso y emocionales que ha implementado en juegos anteriores, pero esta vez resaltan más por los grandes detalles que se manejan en los escenarios y las situaciones en las que te ves envuelto como un soldado que lucha por libertad de toda la humanidad.



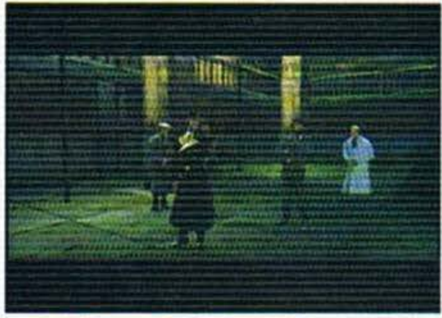





Al iniciar le juego, tomarás el lugar del Teniente Jimmy Patterson, al desembarcar para encontrarte con la artillería pesada de los nazis. Por un momento no podrás controlar mas que la vista de Jimmy, viendo cómo la infantería es abolida en la playa. Al tomar el control, deberás seguir las instrucciones de tu superior al frente e intentar detener de alguna manera las ametralladoras enemigas.



Cada una de las misiones está muy bien elaborada con objetivos concretos que te llevarán de la mano con la historia, involucrándote continuamente en el juego. Con cortes muy bien ilustrados antes y después de las misiones, además de la gran orquesta como fondo musical, Medal of Honor Frontline es uno de esos títulos que tienes que jugar por ti mismo para conocer la magnitud del juego.



La inteligencia artificial juega un factor muy importante dentro del juego, ya que cada uno de los soldados aliados así como enemigos se mueven independientemente a tus acciones colocándote en diversas situaciones. Los enemigos cuentan con más ventajas dependiendo del nivel de dificultad que hayas seleccionado al iniciar el juego, pero aún así la gran mayoría de ellos piensan en equipo y la forma de llegar hasta ti desde un punto que no los veas para en verdad sorprenderte y emboscarte.



Desde pequeños escuadrones de infantería, equipos especiales y hasta terribles tanques armados hasta los dientes, la variedad de enemigos te da una sensación muy buena de inmersión en el juego ya que al tener que deshacerte de todos ellos para llegar hasta un punto en el mapa, te hará gritar de terror cuando te veas rodeado sin escape.











Como todo juego de primera persona, cuentas con una gran variedad de armas muy características de la época, desde simples pistolas certeras, ametralladoras con un amplio rango de error, lanzamisiles con un gran área de daño, y rifles con mira telescópica, todas ellas con sus ventajas y desventajas, ya que la gran mayoría, cuentan con tiempo de recarga muy diferente, por lo que tendrás que seleccionar sabiamente la mejor arma dependiendo de la situación. Tal vez al enfrentar algunos soldados enemigos lo mejor sea una ametralladora cómoda, pero para realizar tiros certeros sin necesidad de mucho tiempo de recarga, quizá lo mejor será utilizar tu fiel pistola.

Para todos aquellos que gusten de invitar a sus amigos y parientes a jugar con ellos, la versión para el Nintendo GameCube de Medal of Honor: Frontline contará con algunas opciones para hasta cuatro jugadores en donde podrán enfrentarse cara a cara o formar equipos para asaltar a los contrincantes.

Qué bueno que Electronic Arts decidió brindarnos un juego tan bueno como Medal of Honor: Frontline para el Nintendo GameCube un poco antes de esta temporada, ya que este fin de año la competencia será mortal, incluso entre compañías desarrollando juegos para este sistema, tanto como si fuera la misma Segunda Guerra Mundial, pero sin pérdidas humanas.



RANKING

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

EL CONEJO — 4.0

En el Nintendo 64, con la creación de Golden Eye, los juegos de disparos de primera persona se han popularizado y cada una de las compañías le han dado su propio toque a sus series y EA ha hecho su parte con este gran juego, que sin duda alguna ha sabido manejar excelentemente la atmósfera necesaria para convertirte en un soldado dispuesto a todo por liberar a los pueblos invadidos por los nazis.Muchas armas, opción Multiplayer... ¿Qué más quieres?

CROW — 4.0

Para mí que me gustan los FPS, este juego es una obra maestra que no sólo cuenta con una historia sólida que lo respalda, ya que la gente de E.A. se pulió a detalle para generar los escenarios, así como los diversos tipos de armas y sonidos de los disparos e impactos contra la pared. Medal of Honor: Frontline, cuenta con un excelente gameplay, que además se combina con un buen manejo del control y acción total en el juego, por lo que te lo recomendamos ampliamente.

PANTEON — 4.0

Ok, seré sincero, este género no es uno de mis favoritos, pero Medal of Honor es un título que en verdad me llamó la atención y reconozco que es un excelente trabajo por parte de la gente de Electronic Arts. Lo más importante de un juego es que sea realmente entretenido y que no te canse al jugarlo, especialmente al hablar de un FPS; pues pueden caer muy fácilmente en lo monótono y llegar a cansarte rápidamente. Si eres fan de este género, no te lo puedes perder.

MARIADOS

STAR WARS ROGUE LEADER: ROUGE SQUADRON II

Hola amigos de Club Nintendo. Les escribo esta carta porque en verdad estoy muy Mariado con Star Wars Rogue Leader: Rouge Squadron II ya que no encuentro todos los "Upgrades" para las naves. Espero que me puedan decir los códigos para obtenerlos más fácilmente.
Se despide su fiel lector: Paul Sebastián Méndez Goerne

Al igual que Paul, hemos recibido varias cartas pidiéndonos de nuevo los códigos de este fenomenal título que a pesar de tener más de un año de haberse lanzado, sigue causando revuelo. Así que si alguna vez te perdiste de estos códigos, aquí esta la lista de todos ellos. Como nota importante, te decimos que varios de ellos necesitan que se introduzcan dos o hasta tres códigos para que funcionen; esto quiere decir que no importa que escuches que el código está mal, simplemente termina de introducirlo para que el truco se active. Te recordamos que tienes que poner los códigos sin salirte del menú de Passcodes.



Todas las mejoras para tus naves:
AYZB!RCL WRKFORIT

Galería de Arte:
EXHIBIT!

Comentarios de Audio
BLAHBLAH

Modo Blanco y Negro
LIONHEAD

Salón de Música
COMPOSER

Abre los Créditos
THATSME!

Abre Documental
?INSIDER

Abre las 10 Misiones Originales
!??QWTTJ CLASSIC

Misión Extra: Death Star Escape
PYST?OOO DUCKSHOT

Misión Extra: Astroid Field
TVLYBBXL NOWAR!!!

Misión Extra: Triumph of the Empire
AZTBOHII OUTCAST

Misión Extra: Revenge on Yavin
OGGRWPDG EEKEEK!

Misión Extra: Endurance
?WCYBRTC ??MBC???

Modo ACE
U!?!VWZC GIVEITUP

Vidas Infinitas
JPVI?IJC RSBFNRL

Nave: Naboo Starfighter
CDYXF!?Q, then ASEPONE!

Nave: Millenium Falcon
MVPQIU?A OH!BUDDY

Nave: Imperial Shuttle
AJHH!?JY BUSTOUR

Nave: TIE Fighter
ZT?!RGBA DISPSBLE

Nave: TIE X1
NYM!UUOK BLKHLMT!

Nave: The Car
!ZUVIEL! !BENZIN!

Nave: Slave I
PZ?APBSY IRONSHIP

Nave: Jango's Slave 1
VV?GXRYP CNOOQ!ZR JFETTSHP

(Es necesario que hayas activado el código anterior)





El personaje rosado más famoso de Nintendo regresa a la acción en este divertido juego de Game Boy Advance. Si has jugado alguna de sus aventuras de Game Boy, NES, SNES, etc., te sentirás justo como en casa con este entretenido título. Kirby mantiene su estilo normal que lo caracteriza en esta avenutra en 2D en la que deberás usar todas las habilidades de este redondo personaje para salir avante y erradicar a los enemigos de este paradisíaco lugar.

Una de las cosas que nos llamó la atención de este juego es la grandiosa gama de escenarios y ambientaciones que acompañan a los escenarios. Los fondos del juego se mueven a diferentes velocidades de acuerdo a la acción, lo que le da un muy buen efecto de profundidad y resalta las gráficas de los elementos que interactúan en pantalla.

La música también es muy buena, desde las clásicas tonadas de los juegos de Kirby, hasta novedosos fondos musicales que le dan el toque correcto a cada acción que se sucede durante el juego. Cabe mencionar que dado que el juego cuenta con muchas acciones que realiza Kirby, los efectos de sonido son muy buenos y acordes a cada momento para darle un mejor relismo.

Kirby cuenta con sus movimientos básicos como saltar, flotar, correr, barrerse, nadar y obviamente, aspirar todo tipo de cosas. Al aspirar a los enemigos, Kirby puede arrojarlos para causarle daños a los demás malos o, romper algunos bloques y abrir nuevas partes de las escenas. Kirby puede también adquirir los poderes de algunos enemigos al tragarlos una vez que los haya aspirado; esto le da una gran variedad de poderes para atacar a sus enemigos y descubrir cosas del juego.

Cuando Kirby tiene un poder, puede quitárselo al presionar Start, cuando esto pasa, puedes volverlo a agarrar o bien, aspirar a un nuevo enemigo para obtener su poder. En total Kirby se puede transformar en 24 diferente formas de acuerdo al enemigo que absorbas; así que imagínate todo lo que puedes lograr con tantos poderes.

Kirby: Nightmare on Dream Land nos ofrece mucho más que otros juegos para este poderoso sistema. Seguramente te preguntarás cómo qué; pues déjanos decirte que un detalle muy bueno es que pueden participar hasta cuatro personas en el mismo juego si todos tienen su cartucho de Kirby. Esta manera de cooperar en la misma aventura es muy buena y es lo que nosotros queríamos que hicieran desde hace tiempo en algún juego de Advance, es a lo que nos referimos con lo de que "nos ofrece más que otros"; ahora no tendrás que esperar para jugar, todos pueden participar para terminar el mismo juego.













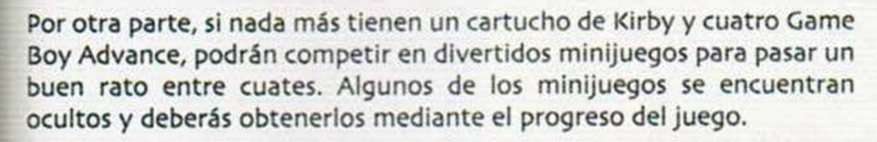












Por otra parte, si nada más tienen un cartucho de Kirby y cuatro Game Boy Advance, podrán competir en divertidos minijuegos para pasar un buen rato entre cuates. Algunos de los minijuegos se encuentran ocultos y deberás obtenerlos mediante el progreso del juego.

La historia no es muy intrigante que digamos, pero cumple su cometido. El malvado King Dedede ha robado la Star Rod, que alimenta la Fountain of Dreams. Debido a esto, los habitantes de Dream Land no pueden soñar y la tranquilidad se ve afectada una vez más. Así que Kirby debe recuperar las partes rotas de la Star Rod, patearle el trasero a King Dedede y devolver la paz a Dream Land.

Como te habíamos comentado, en este título verás muchísimas cosas similares a las versiones anteriores de Kirby. Una de ellas es la manera de ir abriendo los mundos conforme vas pasando cada escena. Aparte de abrir nuevas escenas, también podrás abrir warps para ir de un mundo a otro rápidamente, así como cuartos con poderes, pequeños coliseos con jefes anteriores y minijuegos. Los mundos que ya pasaste quedan abiertos para que los pases las veces que quieras. Esto sirve para regresar a un mundo en donde abunden las vidas, energía o un poder que prefieras.

Hablando de los minijuegos, uno que nos gustó mucho es una especie de "papa caliente" pero con una bomba. Cuatro Kirby (entre ellos, tú), deberán pasarse una bomba bateándola con un sartén procurando que no fallen en el momento de pegarle o de lo contrario estallará en su rostro. Cuando un Kirby es eliminado, toma su lugar una pelotita que seguirá jugando en su lugar, así sucesivamente hasta que sólo quede un ganador.



Las gráficas del juego están bastante pulidas, desde Kirby, hasta el más pequeño de los enemigos. Todos cuentan con varias animaciones y gráficas muy coloridas que le dan ese toque especial a todos los juegos de Kirby.

Los jefes son de buen tamaño y muy variados, tanto en su forma de atacarte, como en su aspecto. Un par de ejemplos es una rueda que te embestirá de un lado a otro de la pantalla y otro es un patinador que dibuja enemigos en caballetes de pintura; lo cuales cobran vida y te atacan inmediatamente.



Pero Kirby no tiene todo en su contra, también hay varios ítems que le ayudan a recuperar su energía y poderes, así como vidas y el ya clásico y famoso Maximum Tomato, que le recupera toda su vitalidad.



Kirby: Nightmare on Dream Land es un juego bastante bueno que no dudamos en recomendarte. Es una gran opción, seas fan de este redondo y rosado personaje o no; de hecho, los juegos de Kirby siempre se han caracterizado por ser muy sencillos de aprender, divertidos y muy variados, así que este es un título que no puedes dejar de checar. Lo que nos gustó mucho fue la opción de jugar hasta cuatro personas el mismo juego, ¡genial!





RANKING

TACTICS OGRE

EL CONEJO — 5.0

Kirby es uno de esos personajes que tiene un carisma más allá de lo imaginable y que a pesar de su diseño tan simple y colorido uniforme, ha cautivado a chicos y grandes, y no es por nada, pero sus juegos mantienen un excelente nivel de diseño, tanto en escenarios como en los enemigos. En lo personal nunca le haré un feo a un juego de Kirby y mucho menos si Hal Laboratory y Nintendo continúan haciendo sus juegos tan bien como siempre.

CROW — 3.0

Uno de los clásicos de clásicos es sin lugar a dudas Kirby, que ahora inicia una nueva aventura en el GBA. Conservando las características que han hecho de Kirby tan popular como las curiosas tranformaciones y ataques. Los escenarios son coloridos y la dificultad es básica en gran parte del juego. Lo mejor de este juego, es sin duda, la movilidad y manejo del control que te permite tener más libertad de movimiento. Más que nada, recomendable para jugadores de corta edad.

PANTEON — 5.0

Tú me conoces, siendo el Guardián del Cementerio, defiendo hasta la muerte (¡ja ja, ja!, no lo pude evitar) los videojuegos clásicos; me encanta que aunque lancen un nuevo sistema y por ende, un juego con mejores gráficas, más memoria, etc., mantengan el estilo básico del mismo y es lo que veo en esta nueva aventura de Kirby; a pesar de que está más llamativo, mantiene los estándares que lo hicieron grande. Así que no dudo ni por un segundo en recomendártelo.

¡¡GUAU!! · BASTANTE BUENO · OK





compañía: NINTENDO	memoria: 16 MB
clasificación: EVERYONE	categoría: AVENTURAS
desarrollador: NINTENDO	no. de jugadores: UNO





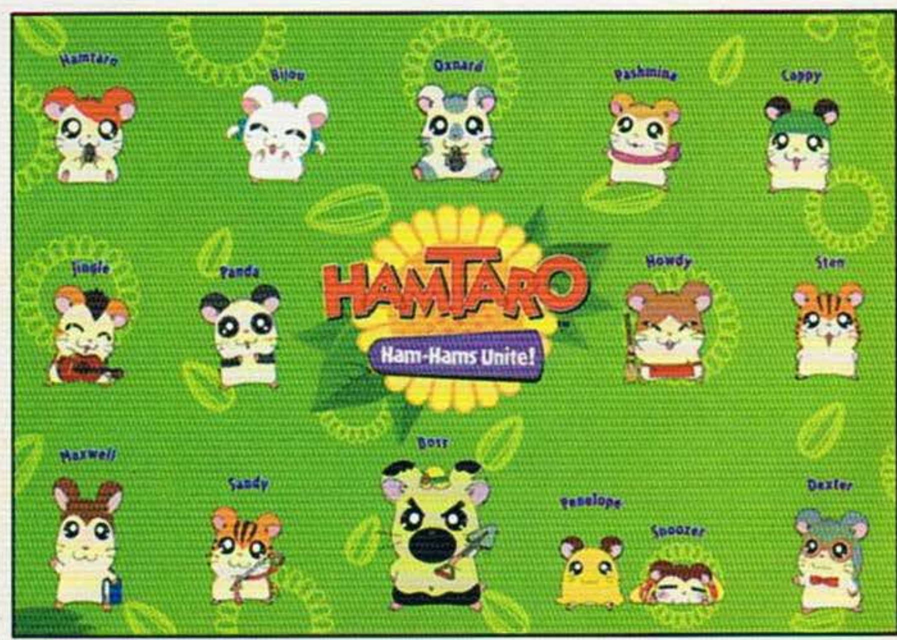




¡Hamha! Hamtaro es el nombre de un pequeño Hamster que tiene ya una buena y bien ganada fama en Japón y que ahora planea expandir su popularidad hasta nuestro continente con esta entretenida aventura para el Game Boy Color. En el lejano continente que lo vió nacer Hamtaro ya cuenta con varios títulos, pero Nintendo ha decidido traernos sus aventuras en este divertido juego que realmente cumple con su cometido; así que vamos a checarlo para todos conozcan a este simpático personaje.

Hamtaro es un hamster como muchos otros, un pequeño roedor que gusta de las semillas de girasol y de correr en us rueda de ejercicios; pero él tiene como misión principal cuidar de su dueña, una niña que a veces se mete en problemas. De manera que Hamtaro y sus demás amigos hamsters, los Ham-hams, viven aventuras sin fin cuidando a sus dueños y viéndolo todo desde su muy particular perspectiva. Básicamente, esta es la trama de la serie de televisión que es muy entretenida; estamos seguros que muy pronto podrás disfrutar las aventuras de los Ham-hams en la televisión abierta de nuestro país, así que mantente pendiente.

En cuanto al juego de Game Boy Color, déjanos comentarte que aquí no deberás pelear contra monstruos ni deberás enfrentar peligros inminentes. La misión de Hamtaro es reunir a todos los Ham-hams pues el hamster, Boss, quiere enseñarles una sorpresa a todos. Aunque suena algo trivial y sin mucho reto, reunir a los Ham-Hams no es una tarea fácil pues algunos necesitarán ser persuadidos para regresar a la Clubhouse y no precisamente a golpes. Los Ham-hams hablan inglés, pero tienen un vocabulario de más de ochenta palabras llamado Ham-Chat, el cual sirve para comunicarse entre ellos y expresar muchas emociones.



El Ham-Chat no solamente sirve para comunicarse, sino para realizar muchas acciones que te servirán a cumplir misiones del juego. Por ejemplo, para saludar a un hamster, debes usar la palabra Hamha (Hola), para que él te responda de igual y cortés manera; pero si por ejemplo, usas la palabra Tack-Q, darás un giro que golpeará las cosas (incluyendo hamsters), de manera que no esperes una conversación muy amistosa, pues tú empezaste con rudeza. En algunas ocasiones, deberás usar el Ham-Chat para convencer a los hamsters de hacer cosas, consolarlos, ayudarlos o que juntos realicen una empresa y en otras situaciones, el Ham-Chat te permitirá realizar acciones como subir una cuerda (Scoochie), excavar para encontrar cosas (Digdig) y oler para checar las cosas que encuentres en tu camino y recogerlas (Hif-hif). Este título cuenta con muchas animaciones, cada Ham-Chat tiene una, además de las que normalmente hace Hamtaro para todo, realmente te da el sentimiento de que estás con un Hamster de verdad.

Además de reunir a los Ham-hams, deberás ayudar a los demás hamsters que encuentres en diversas tareas para obtener ítems, más palabras de Ham-Chat y poder avanzar en el juego. Un ejemplo es un hamster que está atorado entre dos cajas, debes usar la palabra de Ham-Chat Tuggie para jalarlo y que te dé una recompensa en agradecimiento. También hay tiendas en las que podrás comprar ropitas y accesorios para Hamtaro y tomarle una foto, la que aparecerá en la pantalla del Logo del juego.

Por último, el Ham-Chat sirve también para bailar; durante el juego podrás obtener o comprar algunas piezas musicales en las que los pasos se definen por el Ham-Chat. Posteriormente, podrás editar las Ham-Chat para que el baile se vea diferente y guardar hasta tres bailes distintos al mismo tiempo. Los bailes se podrán intercambiar por medio del puerto infrarrojo del Game Boy Color con algún amigo.



Hamtaro: Ham-hams Unite! Es un divertido y entretenido juego que no dudamos recomendarte, claro está que si eres un fan a morir de las peleas o que por ninguna razón jugarías algo que no tuviera ni una pistola, este no es un juego para ti. Pero si lo que quieres es un juego para divertirte y pasar un buen rato agradable, esta es una excelente opción que no debes dejar de checar. ¡Hamtaro es un título Wondachu!, Huffpuff y Minglie donde quieras.

RANKING

HAMTARO: HAM-HAMS UNITE!

EL CONEJO — 4.0

Cuando se habla de conceptos originales para los videojuegos, Nintendo siempre tiene algo qué ofrecer y Hamtaro es una excelente muestra. A pesar de que este es uno de los últimos títulos para el GBC, se ha llevado las palmas por lo bien hecho que está. Sé muy bien que en Japón este tipo de juego es algo común, pero en América ningún título lo había presentado de una forma tan amigable y sencilla, así que no dudo ni un instante para recomendártelo ampliamente.

CROW — 4.0

Si buscas novedad en un juego, esta es una buena oportunidad que no debes dejar pasar. Hamtaro es un título que aparte de darle nueva vida al Game Boy Color, te mostrará una perspectiva diferente a lo que se ha visto, aquí, lo primordial es el hamster, así que te involucras en una serie de facetas vistas desde el ángulo de un hamster, aprendiendo palabras nuevas con las cuales interactuar en el juego, así como para ganar la amistad de otros ratones. Excelente para cualquier edad.

PANTEON — 5.0

¡Hamha! Yo siempre me había quedado con las ganas de tener uno de esos juegos sobre hamsters tan populares en Japón; por lo que me llevé una gran Shockie al Lookie y Minglie Hamtaro. Normalmente se podría pensar que es un juego "para niñas", pero No-P, es muy divertido y entretenido, yo lo recomiendo a todo tipo de videojugadores. Después de Minglie Hamtaro, me convertí en un fan más de él. No lo dudes y chéca este Wondachu título y sabrás por qué sigo hablando Ham-Chat.

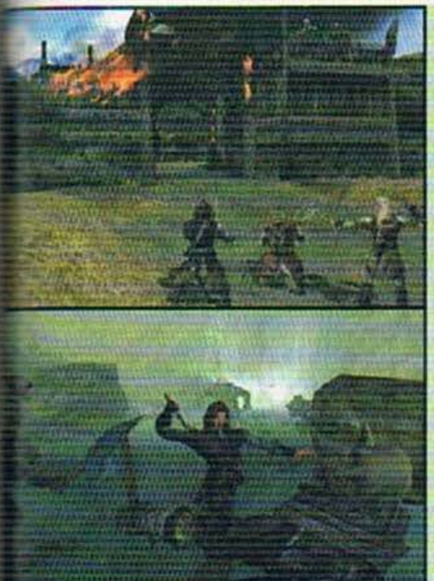
!!!GUAU!!! · BASTANTE BUENO · OK · ¡¿? · ZZZZ



mpañía: ELECTRONIC ARTS	espacio en memoria: PENDIENTE
asificación: EVERYONE	categoría: ACCION/AVENTURA
esarrollador: ELECTRONIC ARTS	no. de jugadores: UNO

The Lord of the Rings, un concepto que resurgió con una fuerza tremenda y que ahora, gracias a ello, la compañía Electronic Arts, ha desarrollado la versión de LOTR: The Two Towers para el GCN. Este juego mantiene la esencia de la película pero te lleva a un lugar más envolvente gracias a las características que posee. Todos los elementos, han sido cuidados a detalle para ser transportados al GameCube de una forma que pocas veces se ha visto, así que si quieres conocer más de este título, checa el siguiente A fondo que hemos preparado para ti.





La aventura épica de la comunidad del anillo continúa en Two Towers y tú tendrás el poder de controlar a 3 de los miembros de la comunidad como: Aragorn (humano, descendiente de Isildur), Gimli (Dwarf) y Legolas (Elfo), el resto de los personajes son controlados por medio de inteligencia artificial, justo como ocurrió en el juego de SNES donde sólo podías controlar a un integrante y los demás actuaban por cuenta propia.

El modo de combate se asemeja a lo que viste en la película, es decir, todo se lleva a cabo en perspectivas de tercera persona con lo que podrás controlar con mayor facilidad los movimientos de tu personaje, así como coordinar con mayor exactitud los ataques contra tus oponentes. Obviamente, cada uno de los personajes cuenta con habilidades específicas en armas como Aragorn quien domina la espada o Gimli quien posee una habilidad extrema con el hacha, mientras que Legolas como buen Elfo, tiene masterizado el uso de arco y flechas, no obstante, en partes de las batallas, podrán emplear otro tipo de armamento para ayudar a los miembros de la comunidad.

THE GATES OF MORIA



Aunque la historia está enfocada en Two Towers de J.R.R. Tolkien, el juego toma lugar en escenarios que se vieron previamente en la primera película de El Señor de los Anillos, es decir, una de las primeras contiendas se lleva a cabo en Weathertop, donde se libra una de las grandes batallas del juego. Después continúas a través de los oscuros Gates of Moria pasando por la tumba de Balin, como recordarás, las escenas mencionadas anteriormente son parte del final de la primera cinta, pero se han adaptado para ofrecerte la mayor cantidad de acción en esta secuela.

Cabe mencionar, que las texturas gráficas y el diseño de todos los elementos en los escenarios han sido generados con un extricto apego a los márgenes que se manejan en la película, dando así un total realismo que disfraza perfectamente el juego con la película, por ejemplo una de las escenas que más nos gustó, es cuando se enfrentan al Troll de las cavernas, aquí se mantiene la emoción de la escena y te involucra en la acción para que la adrenalina sea más efectiva en la batalla, de igual manera, los personajes cuentan con un diseño extremadamente detallado tanto en sus movimientos como en cosas tan triviales como su complexión, vestimenta y expresiones faciales. Con esto, resaltamos que la imagen de los rostros de cada uno de los personajes corresponde a la de los actores reales de la película.





ELIMINANDO ORCOS

Los ataques a realizar en este juego se pueden personalizar, por lo que tendrás la libertad de generar combos presionando una serie de botones, no forzosamente en específico, sino que podrás hacer tus propias combinaciones para checar cuál es la que mejores resultados te da, lo más interesante, aunque no innovador en los juegos, es que mediante la calidad de tus ataques, serás evaluado paulatinamente, y así, dependiendo de tu "ranking", será el grado de dificultad en que incrementará la inteligencia artificial de los orcos y otros enemigos.

Gameplay, quizá uno de los más dinámicos que hemos visto en los últimos tiempos, en Two Towers, se ha generado un engine que permite movilizar a los personajes con una calidad impresionante, que no parezcan figuras animadas tradicionalmente, sino que se apeguen cada vez más a la realidad. Hay otra escena, en la que Aragorn entra a una cabaña repleta de Orcos, y obviamente, Aragorn debe combatirlos con un arco y evitar herir a gente inocente que se encuentre cerca de ahí. Los efectos de luz te dejarán con la boca abierta, tanto el lugares oscuros como las minas de Moria o en campos abiertos, pero sin lugar a dudas, la animación y respuesta al control de los personajes es lo que se lleva las palmas.

Claro que, así como en la película, toda la acción frenética del juego, se complementa con la banda sonora, dando así tonadas de acción cuando la ocasión lo amerite, llevándote a vivir de una forma más intensa las contiendas en The Lord of the Rings: Two Towers.



THE LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS (GBA)

LA TRAVESIA POR LA TIERRA MEDIA CONTINUA

El Game Boy Advance no podía quedarse sin una versión de LOTR: Two Towers, por lo que Electronic Arts decidió lanzarlo también para este popular sistema portátil, en donde a diferencia del de GameCube, podrás manejar hasta 5 personajes, tales como: Aragorn, Legolas, Eowyn, Frodo y el mago Gandalf.

Cada uno de los personajes, deberá competir en 30 niveles, aunque si lo ves desde el punto que podrás recorrerlos con cada uno de los personajes, se aumenta la cantidad de escenarios a vencer. No obstante de la cantidad de niveles, cuenta con muy buena calidad en el diseño de los escenarios y una magnífica ambientación en cada uno. Así mismo, se han respetado claramente los valores para este juego, en el sentido de que dependiendo la complexión y características del personaje, será la respuesta al control.



Otro de los puntos importantes en Two Towes para el GBA, es sin duda la interacción entre 2 usuarios vía el Cable Link, dando la oportunidad de compartir una aventura multiplayer que convierte a este título en una aventura todavía más intensa. Aquí, como en la versión de GameCube, se han combinado escenarios de las 2 primeras películas.

En este juego serán 5 jefes de escena a quienes de debes combatir, tales como el Troll de las cavernas y el temible mago Saruman. Y por si fuera poco, cuenta con tracks de audio del sountrack de la primera película.

En definitiva, ambas versiones son excelentes opciones para vivir de una forma más interactiva la sensación que nos da El Señor de los Anillos, por parte de la versión de GameCube, contrás con impresionantes efectos y un muy buen gameplay que te mantendrá todo el tiempo alerta, de igual manera en la versión de GBA te mantendrá en acción durante horas, pero con la gran diferencia de que esta última podrás llevarla a donde quieras.

RANKING

THE TWO TOWERS

EL CONEJO — 4.0

En definitiva las obras maestras de Tolkien han dejado una impresionante huella en todos quienes los han leído, y gracias a las nuevas formas de entretenimiento, se le ha podido dar una mayor difusión a la historia de Lord of the Rings. A pesar de que este juego toma como base la segunda película de la trilogía, también cuenta con elementos de Fellowship of the Ring, haciendo de este juego, un título que definitivamente tiene que estar en tu colección.

CROW — 5.0

En mi muy personal punto de vista, este juego es de lo mejor que he visto, gráficamente es sorprendente, desde la buena calidad de los efectos de luz, ambientaciónen los escenarios y la excelente animación y movilidad de cada personaje, sin mencionar la calidad de la música extraída del Sountrack de la película, te mantendrán al filo de tu asiento mientras combates a los Orcos. La acción no se hace esperar en cada una de las batallas campales en las que te enfrentas en Two Towers.

PANTEON — 4.0

Es rara la ocasión en la que el juego basado en la película cumple con lo que los videojugadores esperamos. The Lord of the Rings: The Two Towers rompe los estándares y nos presenta una de las mejores adaptaciones película-videojuego que hemos visto hasta ahora. Los videojuegos épicos son mi máximo y quedé maravillado con esta gran obra de EA que te hará sentir que estás viviendo el juego. Es una suerte que la saga tenga tan bien cuidados todos los ámbitos en los que incursione.

¡¡¡GUAU!!! — BASTANTE BUENO — OK — ¿? — ZZZZ



galerie d´adeleine

¡Hola a todos! Espero que les esté pintando muy bien este mes lleno de festividades, alegría y sobre todo, mucho colorido. Pues déjenme decirles que he recibido muchas buenas obras de arte de parte de todos los artistas que leen nuestra revista, lo cual me llena de gusto y alegría. Lamentablemente, sigo recibiendo dibujos de todos tipos y tamaños en hojas normales que, desgraciadamente no puedo incluir, ya que deben ser estrictamente en sobre. ¿Si recuerdas que esta sección se inició con el arte en sobres? Pues por esa razón y desde ese tiempo, les hemos pedido que envíen sus trabajos en sobre, así que espero que sigan participando y enviando sus dibujos en sobres, para incluirlos en mi Galería.



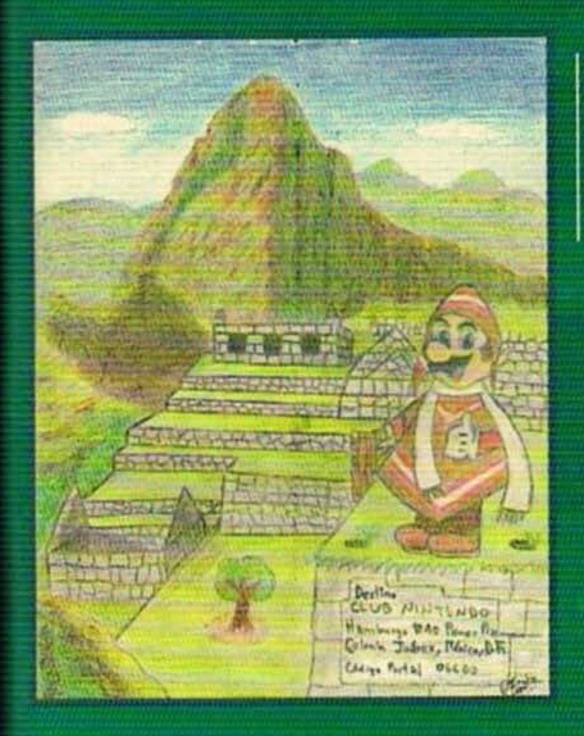
Luis Alfaro Almontes
Tecate, Baja California
Este dibujo me gustó mucho, tanto por el buen trabajo como por lo ingenioso del ambiente. ¡Espero más trabajos tuyos Luis!



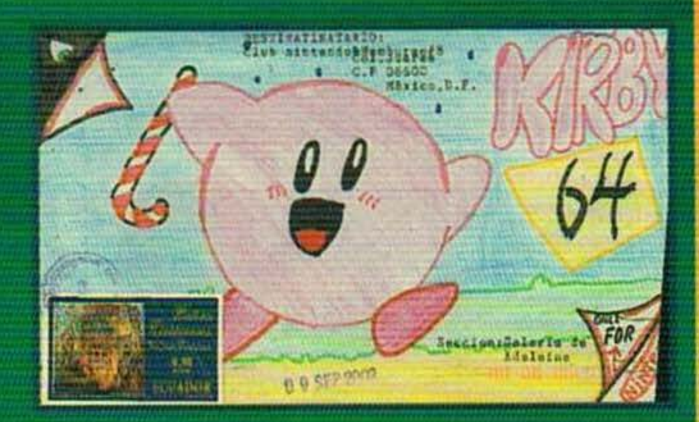
Cristian Witoszynski
República Dominicana
Este dibujo nos encantó a todos; muy buen uso de colores y sobre todo, se ve muy bien la perspectiva del Game Boy Advance.



Sócrates E. Mota
El Seybo, República Dominicana
El plomero más famoso de los videojuegos regresa a la acción, esta vez, dispuesto a limpiar su nombre en este buen dibujo.



Fiorella Ramos Lúcar
HYO, Junín, Perú
¡Super Perú Mario! Este excelente dibujo nos dejó muy buen sabor de boca a todos por acá, pues es un gran detalle darle a Mario un toque de tu hermosa tierra. ¡Qué bien se ve la montaña!



Carlos Torres V.
Ecuador
Mi buen amigo Kirby sigue inspirando más y más dibujos como rste sencillo, pero buen trabajo de Carlos.



Manuel Villalobos A.
San Fernando 6ta Región, Chile
Este dibujo también me gustó mucho, en especial las sombras de Mario. Por cierto, ya pasé tus dudas a Dr. Mario y a los Mariados, así que recuerda checar estas secciones posteriormente.

José Carlos Torres García
México, D.F.
Es muy grato recibir dibujos tan geniales de juegos anteriores como éste, que no dejan de ser buenos a pesar del tiempo.



Eduardo Martín Muñoz Guzmán.
Guadalajara, Jalisco.
¡Ooorale! Un dibujo de un crossover muy chistoso. Ya pasé tus dudas al Dr. Mario y a Luigi.



CEMENTERIO DE VIDEOJUEGOS

Por: Panteón

¿Qué tal mis queridos y fieles lectores? Tal vez pensaron que el mundo como lo conocíamos se acababa cuando no apareció mi sección en mi mes más representativo, Noviembre, pero por razones de espacio, fue imposible que apareciera. Pues espero que se la hayan pasado muy padre en compañía de todos sus seres queridos, vivos y muertos. Supongo que ahora todos estarán listos para decorar la Navidad, con el arbolito, nieve artificial y toda la cosa.



Pues fíjense que este mes vamos a revisar un juegazo de Capcom que hizo historia allá por Noviembre de 1994, se trata del tercer título de la saga que inició con Gargoyles Quest para el GB y que luego continuó en Gargoyles Quest 2 para el NES, claro que sí, estoy hablando de Demon's Crest, para el legendario SNES.



Seis Crestas...

Cuenta la leyenda, hubo un tiempo en el que el mundo estuvo dividido en dos reinos, uno gobernado por humanos y otro gobernado por demonios. Un día, 6 piedras mágicas cayeron del cielo en el reino de los demonios. En las piedras estaban grabadas las crestas del Fuego, la Tierra, el Agua, el Aire, el Tiempo y el Cielo. Pronto, los demonios empezaron a pelear por las crestas, iniciando una guerra civil en el reino. Finalmente, el Red Demon logró vener a los demás y obtener cinco crestas. No satisfecho con ellas, decidió enfrentar al Demon Dragon por la sexta cresta; después de una larga y desesperada batalla, logró obtener las seis crestas, pero el precio de la victoria fue alto, el Red Demon resultó gravemente herido. Aprovechando la situación, Phalanx, otro demonio, le arrebató las crestas al Red Demon, Firebrand...









Gargolas:

Firebrand se controla de una manera muy cómoda, de manera que la dificultad se encuentra en los jefes y no en el control. Los controles básicos son compartidos por la mayoría de las gárgolas, quienes tienen habilidades especiales. Para que Firebrand se pueda convertir en una gárgola, debes tener una cresta en particular y seleccionarla en el menú (Pausa).



Fire/Normal Gargoyle (Firebrand)

Esta es la única gárgola que no necesita cresta, dado que es Firebrand mismo. En contraste, el poder de la cresta está dividido en poderes especiales que le permiten a Firebrand realizar diferentes acciones. Obviamente, debes tener dicha parte de la cresta para poder usarla.

Botón Y: Disparo

Botón X: Usar hechizo o Poción



Botón A: Cabezazo

Puedes agarrarte de la pared al presionar la dirección en el Pad junto a la pared.



Botón B: Salto (Si lo presionas una segunda vez en el aire, Firebrand podrá flotar a esa altura y podrás moverte a los lados)



Partes de la cresta:

Fire: El disparo normal, tiene largo alcance (es con el que inicias).
Buster: Te sirve para romper algunos bloques.
Tornado: Puedes aparecer hasta dos pequeños remolinos a la vez, que te sirven de plataformas.
Claw: Este viscoso disparo te permite usarlo para agarrarte de las paredes con picos.
Demon Fire: La más poderosa de las armas.



Ground Gargoyle:

Esta poderosa gárgola rompe estatuas y montones de piedra al embestirlos con el botón A, lo que le da más velocidad que las demás, pero como carece de alas, no puede volar. Su disparo recorre un pequeño trecho por el suelo o, avanza directo al disparar saltando. Necesitas las cresta de la Tierra para usar esta gárgola.



Tidial Gargoyle:

Esta gárgola no puede colgarse de las paredes ni volar, pero puede sobrevivir bajo el agua. Al estar sumergida, puede romper bloques bajo el agua y nadar derecho al presionar el botón A, si presionas B nadas hacia arriba. Obviamente, necesitas la cresta del Agua.



Aerial Gargoyle:

Esta gárgola tiene las alas más poderosas de todas, así que puedes volar hacia arriba al presionar el botón A. Su disparo puede romper las lianas de la jungla del mundo III, lo malo es que no puedes agarrarte de las paredes. Para usarla, es necesaria la cresta del Aire.





Legendary Gargoyle:

Según se dice, con la cresta del Tiempo, el portador puede volver al pasado. Firebrand puede convertirse en esta gárgola cuya piel es muy resistente y reduce a la mitad el daño. Sus habilidades son las mismas que la Normal Gargoyle, pero es más poderosa.

Ultimate Gargoyle:



Esta es la gárgola más poderosa de todas, tiene todas las habilidades de las demás en una. Para usarla, necesitas tener las seis crestas (la cresta del Cielo no te da ninguna gárgola), esto queire decir que necesitas terminar el juego al menos una vez y tomar la cresta final de Phalanx.

A continuación les voy a dar las listas de los ítems y enemigos; así como el mundo en dónde encontrarlos. Claro que para no quitarle todo el sabor a este estupendo juego, no les voy a decir exactamente dónde está cada ítem ni cómo obtenerlos; tampoco cómo vencer a cada jefe. Bueno, bueno, adjunto un pequeño Tip para los jefes. Checa el mapa para que veas la localización de cada uno de los lugares.



Tiendas:

Trio the Pago's Gaming Shop. En estos lugares puedes conseguir dinero y divertirte al romper los cráneos a cabezazos.

Black Lotus. En estas tiendas puedes comprar pociones.

The Wise Man Shop. En estos lugares puedes comprar hechizos.

Talisman Shop. Aquí te pueden decir para qué sirve cada talismán. Nota: Algunos de las tiendas están ocultas en ciertas partes del mapa.

Items:

Dinero y Vida: Aparecen al derrotar a algunos enemigos y al destruir algunas elementos. El dinero viene en monedas de 1, 5 y 20 puntos. La vida viene en dos tamaños, pequeña (recupera una bolita de vida) y grande (recupera toda la vida).

Contenedores de energía: Estos ítems suman una bolita de energía a tu vida para que puedas tener más oportunidades. Hay 16 en total y se encuentran en los siguentes lugares.
Mundos I-1, I-3, II-3 (hay dos), II-5, III-2, III-3, III-5, V-2 (hay dos), V-3, V-4, VI-4, Santuario-2 y en Trio the Pago´s Gaming Shop Level 3.



Vellums: Estos ítems te permiten "anotar" hechizos en ellos para poder usarlos cuando quieras. Puedes anotar un hechizo por Vellum y debes comprarlos en las tiendas alrededor del reino; una vez que uses un hechizo, puedes anotar otro en el mismo Vellum. Hay cinco Vellums en el reino y están en los siguientes lugares:
Mundos I-1, II-4, III-4, IV-4 y VI-2

Urns: Las Urns son muy similares a los Vellums, pero éstas sirven para contener pociones que compras en las tiendas. También puedes guardar una poción por Urn y cuando la uses, puedes guardar otra en la misma. Hay cinco Urns en el reino en: Mundos I-2, II-2, III-1, IV-1 y VI-1

Talismans: Los Talismanes son ítems muy útiles que te ayudan a incrementar tus poderes u otras habilidades. Hay cinco esparcidos en el reino y puedes llevarlos con un demonio anciano que está en el mundo II para que te diga para qué sirven.



Crown: Mundo IV-4
Hace más fácil que obtengas dinero, es muy efectivo en el mundo II.
Skull: Mundo III-3
Ayuda a que consigas vida más rápidamente.
Armor: Mundo VI-5
Reduce el daño que le causan a Firebrand
Fang: Santuario-3
Incrementa el daño que Firebrand causa.
Hand: Mundo II-2
Incrementa el poder y velocidad de la magia.



Enemigos:

Somulo. Mundo I
Para eliminar al Demon Dragon debes dispararle en la cabeza y esquivar sus disparos pues arden en el suelo. Cuando vuelva a aparecer, mantente flotando a la altura de su cabeza y dispárale hasta que lo elimines.

Hippogriff. Mundos I-1, IV-3 y Santuario-1
Primero debes darle un cabezazo a la estatua para que despierte. Mantente debajo de él o alejado para que esquives sus disparos, cuando aletee, prepárate pues te embestirá en línea recta; esquívalo para que le dispares por atrás. Si te tardas en eliminarlo, puede volverse de piedra, sólo dale otro cabezazo para que despierte de nuevo. Este enemigo aparece en 2 ocasiones más, cada vez es más rápido y más resistente.

Arma. Mundos I-3, IV-4 y VI-5
El general tratará de detenerte a toda costa. Este enemigo te ataca de varias maneras, es similar al Hippogriff, pero no tiene una secuencia establecida ni embiste en línea recta, puede curvear su vuelo a voluntad. La segunda vez que aparece, usa un remolino que te dificulta volar y en la tercera ocasión lanza un poder bastante fuerte pero fácil de esquivar. Cada vez que aparece es más fuerte y rápido. Armate con las crestas Earth, Air y Time (en ese orden).

Belth. Mundo II-3
Este esqueleto de gran tamaño usará su cuchilla, la mejor manera de eliminarlo es usar a Ground Gargoyle para atacarlo y esquivar sus ataques volando sobre él con Normal Gargoyle.

Ovnunu. Mundo II-6
¡Este enemigo sí que te mira feo! Aquí te recomiendo que uses el poder normal de Firebrand para atacar a todos los ojos (pequeños y grandes) y esquivar sus ataques. Ovnunu te da la parte de la Fire Crest, Buster.

Flame Lord. Mundo III-3
Este enemigo tiene dos formas, una es un esqueleto en llamas que se mueve de un lado al otro y te dispara; después se transforma en una bola que se mueve alrededor de la pantalla. Usa el Buster y dispárale cuando estés lejos de él, cuando te ataque, esquívalo saltando. Con él obtienes la parte de la Fire Crest, Tornado.

Flier. Mundos IV-2 y VI-4
Este gusano volador no representa mucho problema si sabes cómo vencerlo. Equipa el Buster y mantente aljeado de él, dispárale a la cabeza, pero ten cuidado pues los disparos rebotan en sus garras; las cuales, ocasionalmente lanza para atacarte (regresan en forma de boomerang). La segunda vez que lo enfrentes, puedes usar a Aerial Gargoyle para que le ocasiones más daño. En la primera vez que lo derrotas, te dará la parte de la Fire Crest, Claw.

Crawler. Mundo V-2
Este enemigo es invulnerable mientras tiene el ojo cerrado; cuando lo abra, dispárale con el Buster. Ten cuidado con los pequeños enemigos que lanza, elimínalos rápidamente. Al eliminar al Crawler obtendrás la Water Crest.

Scula. Mundo III-5
Scula es una especie de crustáceo que puede aventar su cabeza y mover su cuerpo a voluntad, así que te recomiendo que le dispares a la cabeza con Buster hasta que la elimines, después concéntrate en el cuerpo esquivando sus embestidas.

Holothurion. Mundo V-4
Este molusco gigante es vulnerable únicamente cuando su cuerpo está inchado, sitúate frente a él y dispárale sin cesar. Cuando empieces a crear corrientes de agua déjate llevar si es en contra y si es a favor, nada presionando el botón A.

Grewon. Mundo VI-2 y Santuario-5
Este es un enemigo bastante fuerte al que debes enfrentarte preferentemente cuando tengas ya la cresta del Tiempo y el talismán Armor. Mantente en constante movimiento para evitar sus ataques y dispararle rápidamente. Cuando esté verde, no podrás hacerle daño, así que mejor esquívalo. La primera vez que lo derrotas te da la parte de la cresta de fuego llamada Demon Fire.







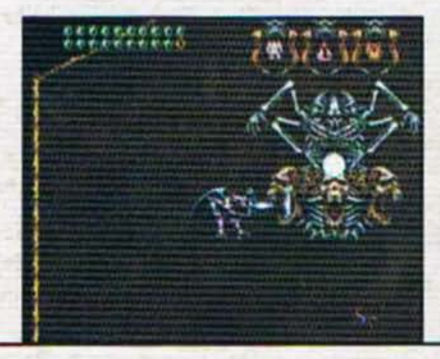
Phalanx. Santuario

Este enemigo es más sencillo de lo que parece; él toma tres formas para atacarte. En la primera sólo debes medir tus movimientos para atacarlo y esquivarlo a la vez, cuando lo venzas, inundará el cuarto para hacer más difícl que lo ataques, debes mantenerte saltando fuera del agua y cambia a Tidial Gargoyle para esquivarlo sin que sufras daño. Si conseguiste la mayoría de los ítems, podrás enfrentarlo en su forma más horrenda. Phalanx es bastante difícil en su tercera forma y debes usar la Legendary Gargoyle, el talismán Armor y muchos Ginsen para eliminarlo; el chiste es que tienes que esquivar sus ataques hasta que levante su guardia, en ese momento, desbes dispararle a la cabeza, repite la jugada hasta que lo elimines.

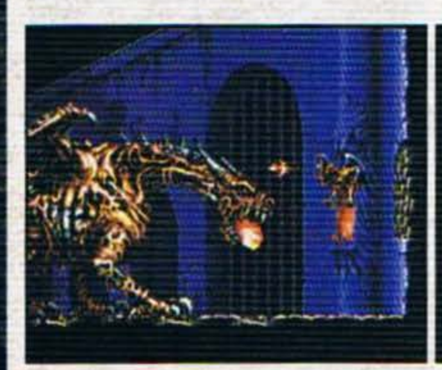
Dark Demon. Dark Demon´s Lair

Al derrotar a Phalanx en su tercera forma y haber agarrado todos los ítems, verás pasar el final y los créditos, espera a que te den un Password. Introduce este password para que continúes el juego después de haber derrotado a Phalanx; en el mapa podrás ver un lugar nuevo. Ahora podrás usar la poderosa Ultimate Gargoyle para enfrentar a este enemigo al que reconozco como uno de los más difíciles de los videojuegos. Sólo te puedo decir que uses a la Ultimate Gargoyle, el talismán Armor y llevar cinco Ginsen, pues te espera una difícil pelea...











Demon's Crest es un juegazo que ofrece muchos elementos muy padres que lo hacen muy recomendable; cuenta con Modo 7, rotación, escala y además excelentes pistas musicales que le dan un toque muy padre. También hay muchos buenos efectos como escenas en donde debes prender velas para que puedas ver, etapas de hielo, de agua, etc.

Bueno, espero que les haya gustado mucho el Cementerio de este mes y que aquellos afortunados poseedores de este juegazo lo desempolven, pues es un gran título que merece ser jugado por muchas generaciones más. De hecho, sería una genial idea relanzarlo para el GBA, ¿no creen? Recuerda que puedes escribirme a: panteon@nintendo.com.mx y Hamburgo #12 Col. Juárez para hacerme saber tus dudas, quejas, sugerencias, etc. Por cierto, quiero enviar un saludo a Zulma Citlalli, a Jesús Quetzalcoatl y a Fernando Netzahualcoyotl Zambrano Necoechea ¡Hasta la próxima!



S.O.S.

PIKMIN

Challenge Mode

Una vez que hayas salvado tus avances y cuando tengas a las tres cebollas, podrás accesar a una nueva opción en el menú principal: Challenge Mode. En este modo el chiste es volver a pasar las escenas que ya pasaste, pero la misión no es obtener las partes de la nave, sino conseguir el mayor número de Pikmin antes de que el Sol se ponga; el número más alto será grabado en unos récords.

Olimar Invencible

Para que el Capitán Olimar sea invencible, presiona Abajo en el Pad para que se recueste, cuando está así no puede ser dañado.

Fuegos Artificiales

Cuando tengas cuatro Pikmin a tu alrededor, presiona Abajo en el Pad para que Olimar se recueste. Los cuatro Pikmin te recogerán y te llevarán a una de las cebollas para curarte, después de que bajes de la cebolla, aparecerán fuegos artificiales.

50 Pikmin

En el área del impacto, dirígete abajo del puente que hiciste con la caja donde volaste la pared con ayuda de los Pikmin amarillos. Una vez aquí, verás a tres Clampclamps, el que está a la izquierda tiene una parte de la nave, el de enmedio y el de la derecha tienen una perla cada uno. Si puedes vencer a un Clamclamp y llevar la perla a una cebolla, obtendrás 50 Pikmin. Esto funciona con cualquier color.

WAVE RACE: BLUE STORM

Pantalla de Password
Entra en el menu Options y presiona Start + Z + X para accesar a la pantalla de Passwords e introducir las claves.

Dolphin Park en Stunt Mode Normal
En la pantalla de Password introduce la clave: 46YWNX3 para habilitar este curso.

Monta un Delfín
Para poder montar a un Delfín en el modo Free Roam debes introducir esta clave en la pantalla de Password: DLPHNMOD.

Ethnic Laggon en el modo Normal
En la pantalla de Password introduce esta clave: J784WMHF

Todos los climas
Para que obtengas todos los tipos de climas de un jalón en el modo Time Trial sin competir en todos los cursos con cada clima, debes completar el Expert Championship. Dependiendo de la posición en la que llegues será el nivel al que le conseguirás los climas: Tercer lugar, Normal; Segundo lugar, Hard y Primer lugar, Expert.

Aqua Maze
Para habilitar Aqua Maze, gana el modo Championship en dificultad Hard.

Cool Ocean
Para que obtengas Cool Ocean, gana Championship en dificultad Normal.

Modo Expert Championship de 7 días
Para obtener este modo, simplemente debes ganar el mismo modo de 6 días.

Modo Hard Championship de 6 días
Para obtener este modo, sólo debes ganar el mismo modo de 5 días.

La Razza Canal en Time Attack
Introduce esta clave en la pantalla de Password: MJV8LKL6.

Habilita nuevos cursos
Para que obtengas Artic Bay, debes correr y completarlo en el modo Normal Championship.

Para que habilites La Razza Canal, debes correr y completarlo en el modo Advanced Championship.

Para que obtengas el curso Strongwater, debes correr y completarlo en el modo Expert Championship.

Trial Option en Tutorial
Para poder habilitar la opción Trial en el menú Tutorial, debes completar todas las acrobacias y controles, Basic y Advanced. En este modo deberás correr una vuelta en Dolphin Park y hacer el mayor número de piruetas que puedas antes de llegar al final.

Victory Gate
Para obtener Victory Gate, debes ganar en Championship Mode en la dificultad Expert.

SEGA SOCCER SLAM

Todas estas secuencias debes introducirlas en la pantalla del título. Si la introduces una segunda vez, la desactivarás.

Modo Citizen Kane

X, Y, X, Y, X, Y, ← → ← → ← →

Balón Bola 8

R, → ↑ ↑ Y, Y

Balón Ojo

R, → ↓ ↑ X, X

Balón Black Box

R, ← ← ↓ X, X

Balón de Lata

R, ← ← ↑ Y, Y

Balón Playero

R, → → ↓ Y, X

Balón Caja

R, ← ↓ → Y, X

Balón de Hule

R, → ↑ ↓ X, Y

Balón Bloque

R, ← → → Y, Y

Balón de la Vieja Escuela

R, → ← ← Y, X

Todos los ítems para todos

← X, ← X, ←

Todos los equipos Alternos

X, Y, ↓ ↓ ↓ ↓

Cabezotas

R, L, ↑ ↑ Y, Y

Modo en Blanco y Negro

X, Y, X, Y, X, Y, ← → ← → ← →

Spotlight infinita

L, R, ↓ → Y, X

Turbo Infinito

L, R, → ↑ X, X

Maximum Power

L, R, ← → Y, Y

Todas las canchas

R, R, → → ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ X,X

RESIDENT EVIL

Truco para Jill con el Lanza Granadas.

Este truco es para reproducir las municiones que quieras para el Lanza Granadas (Grenade Launcher). Solamente sirve con Jill, ya que es el único personaje que puede utilizar esta arma.

1. Ve hacia cualquiera de las cajas en donde depositas los objetos y pon en tu inventario el Grenade Launcher y un tipo de municiones diferente a la que trae el arma. Cierra la caja.
2. Abre el menú de tu inventario y equipa el Grenade Launcher. Cierra este menú.
3. Abre una caja (cualquiera) y coloca las municiones extras en la primera casilla de la caja.
4. Cambia el cursor hacia la lista de la caja y selecciona las municiones extras que acabas de dejar y transfiérelas al Grenade Launcher que está en tu inventario y ¡LISTO!, tendrás 240 municiones listas para vencer a cualquier oponente.

Como ya lo mencionamos antes, este truco sólo funciona con las municiones del Grenade Launcher. Te recomendamos que reproduzcas las municiones rojas (Fire Rounds), ya que con estas puedes incinerar a los zombies y así no se volverán a levantar, sin que tengas que preocuparte por estar cargando con el frasco de Keroseno ni el encendedor.

ULTIMA PAGINA

Muchas gracias por permanecer tanto tiempo con nosotros. Once años se dice fácil, pero gracias a tu preferencia hemos conseguido estar tanto tiempo en los puestos de revistas. No cabe duda que Nintendo también está haciendo lo suyo ya que este fin de año, hemos visto desfilar tantos buenos títulos, que nos ha sido imposible mencionarlos todos, pero eso sí, te hemos presentado los más interesantes para que siempre estés al pendiente de lo mejor del mundo de Nintendo. El mes de Enero también tenemos cosas interesantes como:

Skies of Arcadia Legends – Sega – GCN

La legendaria aventura que causara revuelo en la última consola de Sega, hace su aparición en el Nintendo GameCube. Este mismo título fue muy promovido en el pasado Tokyo Game Show 2002 por ser un gran RPG de esta compañía.







Resident Evil 2 & 3 – Capcom – GCN

Este 2003 los zombies retomarán el Nintendo GC con los relanzamientos de la segunda y tercera parte de la saga de Resident Evil.





Además no te olvides de la segunda parte de las bases para ganar en nuestro concurso del onceavo aniversario. Como cada mes contaremos con el Dr. Mario, Mariados, S.O.S., Extra y las clásicas secciones de: El Cementerio de los Videojuegos, El Ojo del Cuervo y El Conejo en el País de las Maravillas. Y no te separes de nosotros porque el próximo año Nintendo promete muchas cosas que te dejarán con el ojo cuadrado.

A nombre de todos los que hacen posible esta revista, te deseamos Feliz Navidad y un Próspero 2003.

Super Puzzle Fighter II – Capcom – GBA

Un gran puzzle clásico de arcadia llega con toda la fuerza de Capcom para el Game Boy Advance y su característico modo de juego aparte de contar con el apoyo de grandes personajes de esta compañía.





Pégate las ganas de crecer, porque con los nuevos QUESTICKERS de Singles® de Kraft®

"TÚ YA ERES GRANDE"



Encuéntralos en cada empaque marcado de Singles® de Kraft®, pégalos donde tú quieras y estámpate en la diversión a lo grande.

Lo más rico de crecer

EL QUESO ES FUENTE DE ENERGÍA